

EDYCJA CD

WIELKI PRZEGLĄD GIER NA 1998 ROK cz. 2

PC GAMER Po Polsku

Licencja PC GAMER UK

ISSN 1426-6180 INDEX 335436 NR 19

nr 3/98 CENA 11.99 ZŁ

RECENZJE

Flight Unlimited II
F22 Raptor
Longbow 2
Balance Of Power
Wing Commander: Prophecy
Final Liberation
Seven Kingdoms

Jane Jensen specjalnie dla PC Gamera PL o Gabriel Knight 3!

FLIGHT UNLIMITED II

ODWIEDŹ TERENY KTÓRE UCZYNIŁY ZORKA LEGENDARNYM

REPRESS

ZOBACZ AKTORÓW ZNANYCH Z TV

DOŚWIADCZ NIEPRZEWIDYWALNOŚCI ZORK

ZORK
GRAND INQUISITOR

PRZYJMĘ AWANTURNIKA
KWESTIONARIUSZ W KAŻDYM PUDEŁKU

ACTIVISION

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE
OPTIMUS
TEL: (0-18) 44-40-560

PC GAMER Po Polsku
Licencja PC GAMER UK

Nr 3 Marzec 1998

Wydawca
CGS Computer Graphics Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. +48 (22) 815-42-20
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl/pcg.htm

Redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki
Marcin Marzęcki

Tłumaczenia, Współpraca
Leszek Krowicki
Jacek Mackiewicz
Piotr Stasiak
Witold Stolarski
Romuald Wawrzyniak

Dział Reklamy
Dariusz Kazik

Korekta
Natalia Nowak

Łamanie
Computer Graphics Studio
Mariusz Sibilski

Kolportaż Ogólnopolski
Ruch S.A. O.K.D.P.
Kolporter S.A.

Prenumerata
na II kwartał '98, przyjmuje na warunkach obowiązujących w kraju Ruch S.A., ul. Towarowa 28, 00-950 Warszawa.

Marek Suchocki
Redaktor Naczelny

Co przed nami...

Cieszę się, że podobała się Wam pierwsza część przeglądu najciekawszych gier 1998 roku, którą zamieściliśmy w poprzednim numerze. Zgodnie z obietnicą, kontynuujemy nasz wielki przegląd „Gamer '98" i właśnie ten materiał zdominował nasz najnowszy numer. Oczywiście oprócz niego jest jeszcze wiele innych interesujących artykułów.

Jako prowadzący pismo, czuję się w obowiązku przeprosić Czytelników za ostatnie potknięcia w terminowym ukazywaniu się naszego magazynu. Liczne „przygody" w fazie druku, niekorzystnie odbiły się na samym piśmie. W związku z tym musieliśmy podjąć bardzo bolesną decyzję o przeniesieniu się do innej drukarni, co z kolei też rodzi nowe problemy natury organizacyjnej. Mamy nadzieję przebrnąć przez ten najgorszy okres w miarę bezboleśnie i wkrótce cieszyć się wraz z Czytelnikami, lepszą jakością druku i terminowością w ukazywaniu się pisma. Uspokojenie tego rozgardiaszu powinno również dać nam czas na doprowadzenie do końca wielu nowych inicjatyw, które są już w fazie realizacji. Od pewnego czasu bowiem pracujemy nad opracowaniem polskiego menu na Cover CD. Podniesie to z pewnością atrakcyjność wydania edycji CD, a tym samym otworzy możliwość zamieszczania własnych materiałów. A pod tym względem mamy szerokie pole do popisu. Planujemy systematycznie zamieszczać pełne wersje gier. Nie wykluczone, że na coverze znajdą się od czasu do czasu gry dotychczas nie wydawane w Polsce... Ale na razie nie wybiegajmy dość daleko w przyszłość, aby nie zarzucono nam, że tylko obiecujemy. Gdy dopniemy sprawy do końca, to nie omieszkamy się pochwalić.

Nieodwołalnie nadciąga wiosna, a wraz z nią odwilż. I nie myślę tu jedynie o aurze. Gdy tylko słonko zaczyna wyżej wędrować po nieboskłonie, na półki sklepowe nowości trafiają coraz bardziej mozolnie i opieszale. Nie zamierzamy jednak siedzieć z założonymi rękami. Mniejszą liczbę recenzji najnowszych gier zrekompensujemy Wam nowinkami ze świata hardwere'u. Ostatnio w tej dziedzinie dokonuje się już któraś z kolei (sam nie wiem która) rewolucja. Do akcji wkracza Pentium II, coraz głośniej jest o DVD i przewrocie jaki za ich sprawą może dokonać się na rynku softu. Nasz niestrudzony Marcin „Suicide" Marzęcki w „Raportach" zdaje relację z bojów wielkich tego świata. Nowe projekty, nowe technologie, nowe standardy, nowe przymierza, nowe wojny, nowe... Tak, jest to obecnie chyba najbardziej dynamicznie rozwijający się rynek. Jest więc o czym pisać i czym się pasjonować. Mimo, że PC Gamer Po Polsku zdominowany jest przez gry, jednak coraz odważniej będziemy przerzucali mosty do tego fascynującego świata, gdzie rządzi nie tylko rozrywka. Postaramy się przybliżyć Wam przydatne każdemu pecetowcowi, pożyteczne programiki do konkretnych zastosowań. Start już w bieżącym numerze. Początkowo będą to opisy jedynie na papierze, ale z czasem, ten najciekawszy soft znajdzie się również na naszych Cover CD. Głowy płoną od pomysłów i planów, więc wybaczcie, że jeszcze pozostanę przy planach na przyszłość bliższą i dalszą. Za wcześnie jeszcze na wyciąganie wniosków z ankiety wydrukowanej w poprzednim numerze pisma, ale już po tych pierwszych głosach widać, że w większości popieracie nasz kurs na odmienność od innych polskich miesięczników. Zachęcacie nas też w listach do wejścia w działkę „poważniejszą" niż tylko gry. Bierzemy sobie te wszystkie głosy do serca i zrobimy wszystko, aby w maksymalnym stopniu usatysfakcjonować wszystkich Czytelników. Znakiem naszych czasów jest płytka CD, dlatego największe zmiany szykują się na naszym coverze. Jeśli wszystkie pomysły wypalą, to pewnie trzeba będzie za chwilę dołączać do pisma 2 CD. Zapewne tak się stanie, ale oczywiście wcześniej Was o tym uprzedzimy...

Powróćmy do zawartości bieżącego numeru. Oprócz wspomnianego już przeglądu gier „Gamer '98", przysłowiowym gwoździem numeru jest obszerny wywiad z twórcami *Duke Nukem Forever*, który ma być najpoważniejszym konkurentem *Quake II*. W relacji z kwatery głównej Apogee odsłaniamy okryte dotychczas wielką tajemnicą szczegóły dotyczące postępów w pracach nad *Duke Nukem Forever.*

Jeśli jeszcze jesteście spragnieni zapowiedzi gierek, które dopiero przed nami, to polecam zapoznanie się z działem „Na Tropie", tym razem pierwsze spojrzenie na *Descenta 3* i *Armour Command*. Ciekawie prezentuje się też dział „Z Ostatniej Chwili" – niektóre z prezentowanych tam gier, mogą nieźle namieszać. W recenzjach jest symulacyjnie i strategicznie. *Flight Simulator, Longbow 2, Balance Of Power, Wing Commander: Prophecy*, to najciekawsze moim zdaniem gry opisywane w tym miesiącu, ale mam nadzieję, że nie ograniczycie jedynie do nich lektury PC Gamera PL.

Na koniec zostawiłem sobie sprawę, która tak naprawdę miała dominować w moim słowie wstępnym, ale termin oddania numeru do druku wymusił na mnie napisanie tego tekstu, zanim sprawa o której chciałem Was poinformować, ostatecznie znalazła swoje rozwiązanie. No, ale dość tych tajemnic. Otóż nasze wydawnictwo zaangażowało się ostatnio w imprezę „I Mistrzostwa Polski w Grach Komputerowych", a my objęliśmy nad nią patronat prasowy. Miała to być impreza inna niż przyzwyczaiły nas do tego targi, jak choćby Gambleriada. Tam rywalizacja zawodników była jedynie imprezą towarzyszącą. Tu ma być najważniejszym punktem programu! Takie podejście do sprawy przesądza już o dochodowości imprezy. Żeby ją zorganizować potrzebni są sponsorzy. Tymczasem na dzień przed napisaniem tego tekstu, strategiczny sponsor wycofał się i organizacja Mistrzostw stanęła pod znakiem zapytania. Mam jednak nadzieję, że do czasu wydania następnego numeru, wszystko się wyjaśni i będę mógł namówić Was do spróbowania swych sił o prymat najlepszego z najlepszych w sieciowej potyczce w *Quake II*. A jeśli już jesteśmy przy rywalizacji graczy i aspektach finansowych, to za miesiąc zamieścimy bardzo ciekawy artykuł o próbie zorganizowania w Anglii zawodowej ligi graczy komputerowych. Niektórzy grają w bilard, inni w piłkę, a są nawet tacy, którzy zarabiają krocie próbując wbić kijem golfowym piłkę do dołka. Dlaczego zatem nie można stworzyć ligi *Qłeja* czy *Djuka?* Ten temat podejmiemy już za miesiąc.

P.S. Z ostatniej chwili. Mistrzostwa odbędą się!



Wing Commander: Prophecy
Najnowsza część kosmicznej sagi 58

STAŁE DZIAŁY

JAK GRAĆ

Flight Unlimited II
Najlepszy symulator lotniczy
48

52 Longbow 2
Majstersztyk graficzny

Final Liberation 56
Kolejny niewypał strategiczny?

NA TROPIE



NA TROPIE



RECENZJE



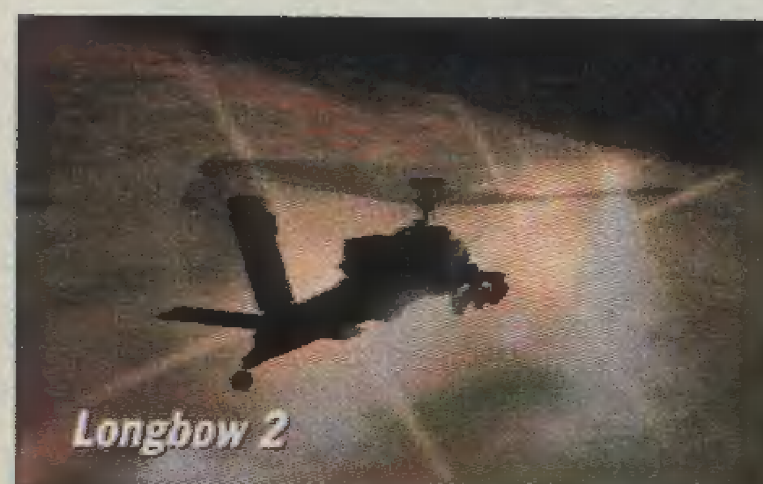
Flight Unlimited II



Balance Of Power



F-22 Raptor


Longbow 2

CD GAMER

Bieżąca edycja CD Gamera na pewno zadowoli wszystkich fanów wszelkiej maści symulatorów. Na płytce znajdują się demka takich gierek, jak *Wing Commander: Prophecy* oraz długo oczekiwanego *Falcon 4.0*. Oczywiście pozostali również znajdą coś dla siebie, np. *TOCA Touring Car, Virtual Pool 2, Madden 98* i wiele, wiele innych. Zapraszamy do przejrzenia płytki.



• GRA MIESIĄCA

Tomb Raider 2

Origin/Electronic Arts
Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95



Obszerne demko najnowszego odcinka wielkiej sagi pt. *Wing Commander*. Wersja znajdująca się na CD Gamerze, zawiera cztery unikalne misje, które nie znajdują się w pełnej wersji gry! Ważną ich zaletą jest to, że są nieliniowe – możesz je zakończyć na kilka różnych sposobów. *Wing Commander: Prophecy* – co chyba już nikogo nie zaskakuje – ma powalającą graficzkę. Giera obsługuje 3Dfx, jest również kompatybilna ze wszystkimi standardowymi kartami graficznymi oraz D3D. Oczywiście z piękną grafiką jest jak z piękną kobietą – można na nią popatrzeć z przyjemnością, gdy zainwestuje się w nią kupkę kasy. Cóż nie da się ukryć, że WC ma dość duże wymagania sprzętowe: minimalnie 32 MB RAM oraz 62 MB na twardym dysku. Możecie być jednak pewni, że gdy odpalicie tę gierę nie będziecie rozczarowani...

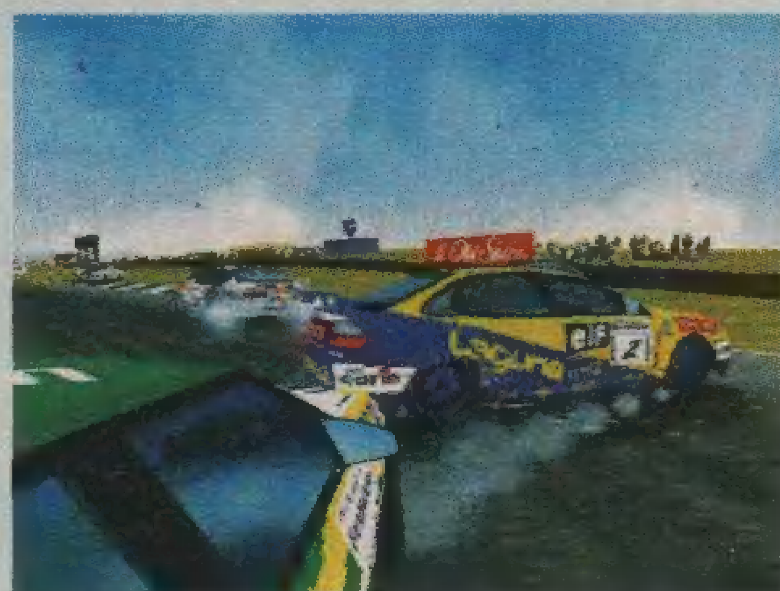
Klawisze kontroli:
Kursory – obracanie statku
–/+ – zwiększyć/zmniejszyć ciąg silników
Tab – dopalacz
A – autopilot
Spacja – strzał z wybranego działa
Enter – wystrzel wybrany pocisk
G – wybieraj działko
M – wybieraj pocisk
E – postaw pułapkę
T – przerzucaj między celami
L – wybierz cel



DEMA

TOCA Touring Car Championship

Codemasters
Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95



Jeden z najlepszych wyścigów (szczególnie pod względem graficznym w wersji na 3Dfx), jakie ostatnio wydano na peceta. Na płytce umieszczone jest w pełni grywalne demo *TOCA Touring Car Championship*, w którym możesz przejechać dwa okrążenia z wyśmienitego toru Donnington Park.

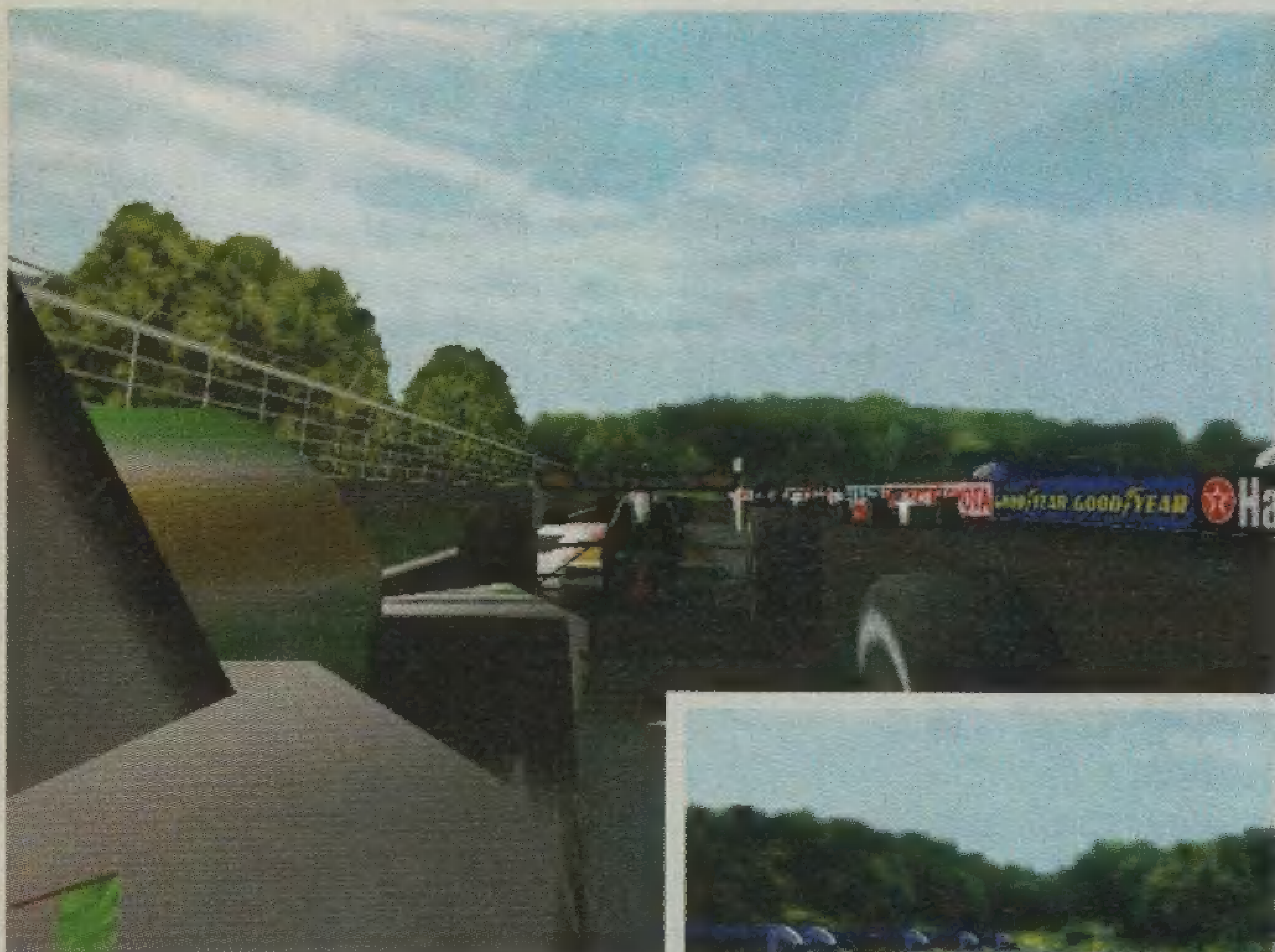
Klawisze kontroli:
Kursor góra/dół – przyspieszenie/hamowanie
Kursor prawy/lewy – w lewo/w prawo
F – zmień bieg na wyższy
V – zmień bieg na niższy
Z – widok z tyłu
C – zmień widok kamery
Esc – pauza/screen z opcjami

Frogger 3D

Hasbro Interactive
Pentium 100, 16 MB RAM, Win 95

Pamiętacie starego, dobrego *Froggera!?* Tak, tak *Frogger 3D* to nic innego jak stareńki pierwowzór w nowym, trójwymiarowym wcieleniu. Na CD Gamerze umieściliśmy 33 poziomy z pełnej wersji tej gry. Poruszanie się jest banalnie proste – aby unikać niebezpieczeństw naturalnych (woda) lub innych przeszkadzajek musisz po prostu używać klawiszy kursora! *Frogger 3D* jest zoptymalizowany dla 3Dfx i D3D, ale obsługuje również standardowe karty 2D oraz technologię MMX, jeśli Twój procesor jest w nią wyposażony.







Cart Precision Racing

Microsoft
Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95

Microsoft atakuje po raz kolejny! Tym razem ze stajni Gatesa wyszedł całkiem fajny wyścig samochodowy. Na płytce znajduje się grywalne demo trasy Laguna Seca. Jak przystało na każdą nowoczesną produkcję, demo *Cart Precision Racing* obsługuje 3Dfx, D3D oraz standardowe karty graficzne 2D. W grze istnieje bardzo dużo opcji konfiguracyjnych, dzięki którym dostosujesz możliwości swego sprzętu do jej wymagań.

Klawisze kontroli:
Kursor góra/dół – przyspieszenie/hamowanie
Kursor lewy/prawy – lewo/prawo
A/Z – zmień bieg na wyższy/niższy
R & kursor góra – odwrócenie
Num. Ins/Del – widok z lewej/prawej
V – następny widok
K – następny samochód
Num. Home – powrót do kokpitu
D – przełączanie efektów graficznych
M – nałożenie mapy
X – włączyć/wyłączyć uszkodzenia

Virtual Pool 2

Interplay
Pentium, 16 MB RAM, Windows 95

Jeśli jesteś wielbicielem poola, to ten tytuł jest w sam raz dla Ciebie. W pełni grywalnym demku umieszczonym na krążku, możesz zmierzyć się z kumplem lub komputerem. Standardowo już *Virtual Pool 2* obsługuje 3Dfx oraz D3D. Demo jest w pełni konfigurowalne, więc z łatwością możesz dostosować jego wymagania do mocy Twojej maszyny.

Klawisze kontroli:
A – celowanie
B – ustawić siłę strzału
C – poruszenie punktu centralnego
E – poruszenie końca kija
F – zmień kąt padania
H – wybierz następną bilę
L – przełączaj widok linii na stole
M – rusz bilę
O – widok z góry
R – powtórka ostatniego strzału
S – strzał
T – wyłączać kąt padania
U – cofnięcie ruchu
V – zmień widok
X – wypróbowanie stołu
Y – widok ustawiony przez Ciebie
Z – rezultat
> – przełączaj rozszerzenie
< – przełączanie dźwięku
+ – zwiększyć prędkość powtórki
– – zmniejszyć prędkość powtórki
/ – wpisanie wiadomości
Lewy klawisz myszy – zbliżanie
Esc/Alt – wejście do menu



Overboard

Psygnosis
Pentium, 16 MB RAM, Windows 95

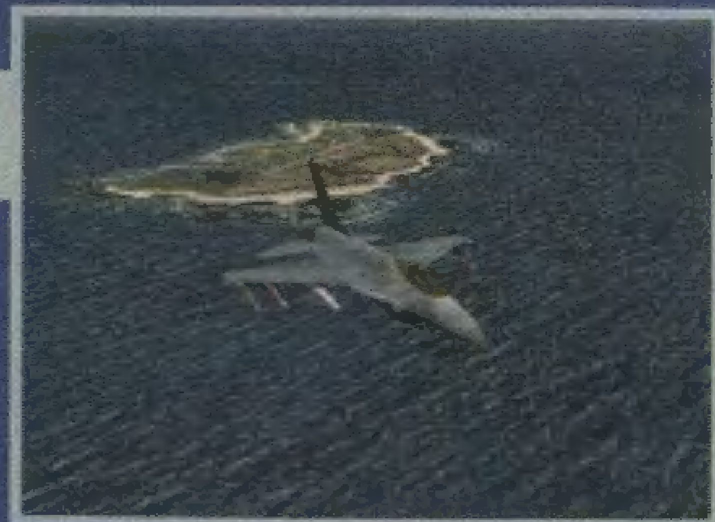
To nasz prezencik dla wszystkich domorosłych żeglarzy! W demie *Overboard* znajdującym się na bieżącym CD Gamerze znajdziecie jeden w pełni grywalny poziom, radujący duszę każdego fana arcade'ów. Gierka obsługuje 3Dfx i Pover VR oraz większość standardowych kart graficznych. Więcej informacji na tematy techniczne znajdziecie w pliku Readme (w katalogu z grą).

Klawisze kontroli:
Kursor do góry – przyspieszenie
Kursor do dołu – hamulce/szybki obrór
Kursor lewy/prawy – obrót w lewo/w prawo
Ctrl – zwiększenie prędkości
, – wystrzelić z lewego działka
. – wystrzelić z prawego działka



J & klawisz kursora – szybki wybór broni
L – wybór broni zgodnie z ruchem wskazówek zegara

• FALCON 4.0



MicroProse
Pentium 133, 32 MB RAM, Windows 95, joystick kompatybilny z DirectX

Próbka misji z *Falcon 4.0*, czyli najnowszego dodatku do microprose'owej serii symulatorów lotniczych F-16. Demko jest oczywiście w pełni grywalne i obsługuje wszystkie standardowe karty graficzne, w tym 3Dfx. Niestety, aby zagiercować w *Falcona 4.0* musisz mieć joystick podłączony do peceta, a dodatkowo musi on być kompatybilny z DirectX. Nie ma możliwości obsługi kierunku lotu samolotu z klawiatury, z tego powodu taki sprzęcik jest niezbędny do grania. Podobnie jak *Wing Commander: Prophecy, Falcon 4.0* może dać dużo radości z giercowania, jednak w zamian za to ma bardzo duże wymagania sprzętowe. Minimum 32 MB RAM, szybki Pentium, mocno zalecany akcelerator graficzny 3Dfx.

Klawisze kontroli:
+/– – zwiększenie/zmniejszenie mocy silnika
Shift & – – pełny dopalacz
W – hamulce klasyczne
Ctrl & E – katapultowanie
A – autopilot
G – wciągnąć/wypuścić podwozie
Z – flary
X – chaff
B – przełączać hamulce prędkości

Klawisze broni:
Backspace – wybór broni typu ziemia-powietrze
Enter – wybór broni typu powietrze-powietrze
D – wyłączyć tryb pocisku
Alt & J – odczepienie wybranej broni
D – przełączać tryb walki powietrznej
V – przełączać tryb MRM
Spacebar – wystrzelić z wybranej broni

Klawisze obsługi radaru:
F1 – przełączanie radaru dla trybu powietrze-powietrze
F2 – przełączanie radaru dla trybu powietrze-ziemia
F3 – zmniejszenie zasięgu radaru
Shift & F3 – zmniejszyć efektywność radaru
F4 – zwiększenie zasięgu radaru
Shift & F4 – zwiększyć efektywność radaru
F5 – wysunąć antenę radaru
F6 – wycentrować antenę radaru
F7 – pochylić antenę radaru
F8 – przerzucać między trybami działania anteny
Shift & F8 – zmienić tryb skanowania radaru
F9 – obszar widzenia radaru
Klawisze kursora – poruszanie kursora
0 num. – wyznaczyć cel

Klawisze widoku:
' – wyłączyć widok kokpitu
1 – widok z kokpitu od przodu
2 – widok wirtualnego kokpitu
3 – widok padlocka
4 – rozszerzony widok FOV (obszar widzenia)
5 – widok „pościgowy"
6 – widok z zewnątrz

Klawisze komend:
Shift & Q – komendy AWACS-a
Shift & S – komendy do samolotu-cysterny

Zanim zaczniesz

Radzimy, abyś zwolnił możliwie jak najwięcej pamięci expanded. Aby to zrobić, będziesz musiał poedytować trochę plik C:\CONFIG.SYS. Aby to zrobić, napisz z głównego katalogu dysku C:
edit config.sys i naciśnij <ENTER>
Powinieneś odnaleźć linię zawierającą słowo „EMM386.EXE" i zmienić jej zawartość po tym słowie na słowo „RAM", tak aby linia wyglądała:
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM
oczywiście pod warunkiem, że plik EMM386.EXE mieści się w katalogu C:\DOS. Jeśli jest inaczej musisz wpisać ścieżkę dostępu do niego. Innym sposobem na uzyskanie takiego efektu jest użycie programu MEMMAKER, jednakże należy używać go bardzo ostrożnie (zwłaszcza jeśli masz menu startowe MS-DOS-u, albo połączenia DOS-Win/Win 95). Czasem mogą wystąpić kłopoty z programem MSCDEX – jego najnowsza wersja jest na dysku CD „PC Gamera".

Menu DOS
Włóż dysk CD do napędu i wybierz go pisząc D: i naciskając <ENTER> (oczywiście jeśli napęd CD jest oznaczony inną literą – musisz ją wpisać, wywołanie programu MSCDEX podczas startu komputera podaje Ci ją). Uruchom menu przez napisanie GO i naciśnięcie <ENTER>. Jeśli używasz Windows 95, radzimy, abyś uruchomił komputer w trybie „DOS Prompt" i zrobił to samo co dla zwykłego DOS-u. Po ewentualnym (nie polecanym) uruchomieniu menu dosowego z Windows 95 nie jest zalecane przełączanie się między zadaniami.

Menu Windows 3.1/3.11
Uruchom Windows 3.1 (lub 3.11) i wybierz polecenie „Uruchom" z menu „Plik" z „Menedżera programów". Naciśnij na przycisk „Przeglądaj" i wybierz plik „PCG.EXE" z dysku CD. Pojawi się nowa ikona na desktopie – dwukliknięcie na niej spowoduje uruchomienie menu, które uruchamia jedynie gry dla Windows 3.1 – musisz użyć menu DOS, aby uzyskać dostęp do DOS-owych gier.Menu Windows 95 Po włożeniu CD do napędu pojawi się menu pozwalające na wyjście do Windows, przeglądania zawartości dysku lub uruchomienie menu programów z dysku. Menu „Run" zawiera zarówno programy dla Windows 95, jak i dla 3.1.

Masz problemy?
Jeśli Twój CD jest uszkodzony, prosimy odesłać go pod adres podany niżej. Prosimy równocześnie o wcześniejsze sprawdzenie, czy wszystkie kroki instalacji zostały wykonane poprawnie, aby nie było wątpliwości, że problemy są natury sprzętowej. Do CD prosimy dołączyć informację o naturze błędu oraz zaadresowaną do siebie kopertę zwrotną. Wymiana CD jest konieczna jedynie w przypadku fizycznego uszkodzenia dysku.

PC Gamer Po Polsku
04-202 Warszawa, al. Marsa 6
tel./fax (0-22) 815-42-20
e-mail: cgs@cgs.com.pl

K – wybór broni w kierunku odwrotnym do ruchu wskazówek zegara
Spacja – mapa
Tabulator – zmiana widoku
Enter – pauza
F12 – wyjście

Madden NFL 98

Electronic Arts
Pentium 100, 16 MB RAM, Win 95

W bieżącym wydaniu CD Gamera znajduje się dość obszerne w pełni grywalne demo tej wspaniałej gry. Program instalacyjny stworzy na twoim twardym dysku katalog, do którego rozpakuje wszystkie potrzebne pliki. Instalator nie utworzy ikon w menu star-

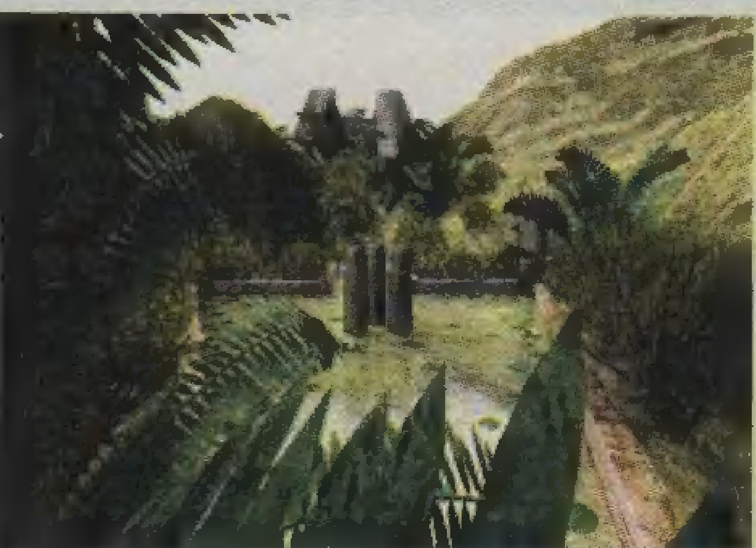


towym Windowsa, tak więc aby uruchomić *Madden NFL 98* musisz skorzystać z Windows Explorera lub otworzyć katalog, w którym znajduje się gra, i uruchomić ją za pomocą pliku MAIN.EXE. Więcej informacji technicznych oraz opis klawiszy kontroli znajdziesz w pliku README, który jest umieszczony w tym samym katalogu, w którym zainstalowałeś grę.

Journeyman Project 3: Legacy Of Time

Red Orb Entertainment
Pentium, 16 MB RAM, Windows 95

Jeśli jesteś fanem przygodówek i w grach tego typu najbardziej pociąga Cię grafika, to gwarantujemy Ci, że po odpaleniu tej pozycji Twoja szczęka potoczy się po podłodze z głuchym łoskotem. Na płytce umieściliśmy potężne (150 MB!) demo 3 odcinka tej znakomitej serii, które zawiera jedną lokacje (sklep garncarski) oraz jedną misję (stworzenie złotego medalionu). Nie martw się o problemy z obsługą demka oraz jego ukończeniem – przez cały czas będzie





towarzyszył Ci Arthur, który wyjaśni zawiłości sterowania oraz podpowie Ci w razie potrzeby co masz robić.

Eastern Front

Talonsoft
Pentium, 16 MB RAM, Windows 95



Jako że zostało jeszcze wielu ludzi lubiących khmm... tury, przygotowaliśmy coś dla nich. *Eastern Front* to klasyczna heksagonalna giera oparta właśnie na systemie turowym, rozgrywająca się w okresie II wojny światowej. Demo znajdujące się na płycie zawiera limitowaną kampanię oraz kilka możliwości ruchów. System kontroli oraz kilka innych szczegółów dotyczących gry wyjaśniono w załączonym do niej Helpie.

FIFA: Road to World Cup 98

Electronic Arts
Pentium 100, 16 MB RAM, Win 95

Demo *FIFA: Road To World Cup 98* umieściliśmy już w poprzednim miesiącu na CD Gamerze. Dlaczego zrobiliśmy to jeszcze raz? To proste – pomyśleliśmy sobie, że szkoda by było, gdyby któryś z Czytelników PC Gamera przeoczył tak zawodową gierę. Jest to jedna z niewielu prawie bezbłędnych piłek kopanych. Wersja znajdująca się na płytce zawiera mecz towarzyski między zespołem Anglii i Włoch na stadionie Wembley. Demko obsługuje standardowe karty 2D, 3Dfx oraz PoverVR, a ponadto może zostać wystartowane bezpośrednio z płytki.

Kontrola
System kontroli w tej grze jest bardzo prosty – składają się na niego klawisze myszy, odpowiednio wciśnięty klawisz klawiatury lub – opcjonalnie – odpowiednio wykonany ruch joyem. Oto kilka podstawowych ruchów:

Klawisze kursora – kierunek
Gdy jesteś w posiadaniu piłki:
A – lob
S – przejście
D – strzał
W – mocny strzał
Q – minięcie
E – skok/wślizg

Gdy przeciwnik jest w posiadaniu piłki:
A – agresywny wślizg
S – zmienić gracza
D – pełny wyskok
W – sprint
Q – niedozwolony wślizg

Gdy piłkę ma bramkarz:
A/S – rzucić do gracza
D – podać do gracza
E – puścić piłkę



Warunki Prenumeraty

1. Prenumeratę miesięcznika PC Gamer po polsku można zamówić od dowolnie wybranego numeru (wliczając w to numery poprzednie).
Obecnie przyjmujemy zamówienia na 3 lub 6 kolejnych numerów pisma i to zarówno wersji bez krążka, jak również „Edycji CD".
2. Aby zamówić prenumeratę wystarczy wypełnić czytelnie standardowy blankiet pocztowy, a w miejscu na korespondencję (na odwrocie blankietu) powtórzyć adres zamawiającego i napisać czego dotyczy zamówienie np. zamawiam PC Gamer Edycja CD x 3 od nr 3/98. Określoną kwotę pieniędzy będącą trzy lub sześciokrotną wielkością aktualnej ceny, tymże przekazem prosimy przesłać na adres redakcji.
3. Wpłaty można także dokonywać za pośrednictwem banku na konto:
Computer Graphics Studio
PKO BP XII O/W-wa
10201127-314295-270-1
4. Potwierdzeń wpłat NIE NALEŻY przesyłać do redakcji.
5. Adres redakcji w stopce.

SHAREWARE

Arsenal

Tacticalsoft
Pentium, 16 MB RAM,
MS-DOS/Windows 95

Strategiczna gra wojenna w czasie rzeczywistym. *Arsenal* jest programem napisanym z myślą o DOS–ie, z tego powodu, aby nie mieć kłopotów z jego uruchomieniem, znajdź w pliku CONFIG.SYS linijkę ładującą driver EMM386 i dopisz do niej wartość RAM, poprzedzoną znakiem spacji. Zanim wystartujesz demo znajdujące się na płytce radzimy Ci, abyś przejrzał plik README (umieszczony w katalogu z grą), w celu uzyskania większej ilości informacji na temat konfiguracji Twojego komputera.

Magix Music Maker 3.0

Magix Entertainment
486DX/33, 8 MB RAM, Windows 3.11/95, 16-bitowa karta dźwiękowa

Magix Music Maker umożliwi Ci robienie własnej muzyczki przy niewielkiej czy wręcz żadnej znajomości tematu. Ten wspaniały



programik pozwala również synchronizować pliki animacji AVI oraz statyczne bitmapy ze stworzonym przez Ciebie dziełkiem. Demo znajdujące się na płytce ma limitowaną bibliotekę sampli oraz tylko kilka z dostępnych w pełnej wersji plików AVI i BMP.

Assault Trooper

Webfoot Technologies
486DX, 4 MB RAM,
MS-DOS/Windows 95



Pozycja w sam raz dla fanów rozwalanaek. Oto dziesięć misji nowej, arcade'owej strzelaninki. Izometryczny widok, kilka rodzajów broni i całkiem dynamiczna akcja, stoją na dość dobrym, jak na grę shareware, poziomie. Ciekawostka warta zobaczenia.

Chain Reaction

Webfoot Technologies
386SX, 4 MB RAM,
MS-DOS/Windows 95

Tym razem niezła gratka dla wszystkich „myślicieli". Specjalnie dla Was cztery poziomy logicznej gry akcji.

Cobra Gunship

Elysium Digital
486DX, 12 MB RAM,
MS-DOS/Windows 95



Klasyczna scrollowana symulacja helikoptera bojowego. Być może symulacja to zbyt duże słowo, mimo tego gierka jest warta chwili uwagi każdego fana giercowania.

Kyodai Mahjongg

Naoki Haga
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95



Jedna z najlepszych wersji Mahjongga na peceta. Gra charakteryzuje się bardzo ładną grafiką (obsługa DirectX).

PATCHE

Sekcja patchy w tym miesiącu zawiera upgrady do *Quake II* oraz Imperialismu. Na płytce znajdują się także najnowsze drivery D3D dla kart 3Dfx-a Voodoo, a także trzecia wersja driverów dla Orchid Righteous.

ARMOUR CO

Armour Command umożliwi tryb deathmatch dla czworga. W dowolnych kombinacjach, jakie im przyjdą do głowy.







MMAND





Jak widać na tym montażu, *Armour Command* nie dba szczególnie o środowisko naturalne. Na jednym ■ obrazków widać jak matka natura aż purpurowieje ze złości.

Najnowsze dziecko Take Two atakuje nasze zmysły.

MARK DONALD

Największe bitwy roku 1998, nie licząc tych przepowiedzianych przez szalonych średniowiecznych proroków, rozgrywać się będą o zdobycie prymatu w szybko rozwijającym się gatunku strategicznych gier akcji. Fakt, że nie bredzimy nic na temat klonów *Uprising* wyraźnie świadczy o tym, iż firmie 3DO nie udało się swoim pierwszym uderzeniem zdobyć pola walki. A może sukces odniesie Take Two swoim *Armour Command*?

Podobnie jak miało to miejsce w przypadku *Battlezone* Activision, *Armour Command* rzuca nas w wir lądowych zmagań, gdzie – jak nazwa wskazuje, przyjdzie nam dowodzić szwadronami futurystycznych czołgów i towarzyszącymi im pojazdami wspomagającymi. Wykorzystując nasz niesamowity zmysł taktyczny, będziemy grupować nasze pojazdy w pancerne pięści z niepowstrzymaną siłą realizujące cele misji, a od czasu do czasu będziemy mogli pofolgować naszej żądzy krwi i własnoręcznie pokierować czołgiem w jego dziele zniszczenia. Oczywiście cała akcja rozgrywa się w czasie rzeczywistym, więc autorzy żmudnie pracują nad interfejsem, który pozwoli zwykłemu śmiertelnikowi poradzić sobie ze strategią w czasie rzeczywistym i własnoręcznym zabijaniem.

W przeciwieństwie do *Battlezone* czy *Uprising* nie jesteśmy ograniczeni do wystrzałowego, ale mimo wszystko pojedynczego czołgu. Tutaj przypada nam rola niespokojnego ducha mogącego posiąść dowolny pojazd, jaki nam się żywnie spodoba. Dokonujemy tego wybierając jedną z widocznych na dole ekranu ikon reprezentujących poszczególne szwadrony. Kliknięcie na fragmencie terenu sprawia, że nasza machina wojenna zostaje wprawiona w ruch, ■ wskazanie przeciwnika wywołuje huragan ognia.

Tankowanie do woli

Taka myszowata dynamika plus widok z perspektywy trzeciej osoby sugerują, że *Armour Command* jest tradycyjną dwuwymiarową grą strategiczną przeniesioną w bajkowy trzeci wymiar i zdaje się to znaleźć potwierdzenie w obecności płaskiej „satelitarnej" mapy. Ten dwuwymiarowy widok ukazuje pozycje wszystkich jednostek i umożliwia graczowi szybkie formowanie pojazdów w oddziały i wydawanie im rozkazów poprzez przeciągnięcie myszką. W ogóle można całą rozgrywkę prowadzić w ten sposób, co czyni obecność trzeciego wymiaru jedynie ozdobnikiem. Jednak musimy przyznać, że bardzo atrakcyjnym.

Oznacza to jednak, że w *Armour Command* znalazło się miejsce na to uwielbiane przez nas zarządzanie surowcami. Jak dyktują ostatnie trendy mody, wszystko obraca się wokół interplanetarnej wojny i oblężone siły Ziemian muszą zmagać się (w 22 misjach) z wrogą rasą najeźdźców z kosmosu (melodyjnie nazwaną Vrass) o wiele planet, których różnorodność środowiskowa daje nam sześć odmiennych ekosystemów. Jak dotąd wypróbowaliśmy piaszczyste i lodowe pustynie. Po wylądowaniu na planecie musimy szybko założyć bazy i wyrwać z mackowatych łap najeźdźców cenne surowce naturalne. Można też dla odmiany stanąć po stronie obcych i dołączyć do intergalaktycznej konspiracji wysysaczy ludzkich mózgów.

Pilnuj swojego nosa

Zabezpieczanie dostaw rud i paliwa dla pracujących pełną parą fabryk jest dobrym pomysłem, podobnie jak zajmowanie i obrona strategicznych pozycji istotnych dla powodzenia całej kampanii. *Armour Command* oferuje również duży wybór pojazdów i budowli (ponad 20 dla każdej ze stron, chociaż przeciwne armie są skonstruowane analogicznie). Gracze do szerzenia swojej chwały mogą wykorzystywać pojazdy zwiadowcze, czołgi różnych rozmiarów, artylerię, śmigłowce bojowe, bombowce, pojazdy górnicze itp. Można też w różnych miejscach budować kolejne bazy, poszerzać zasięg radarów dzięki wieżom nasłuchowym, bronić dobytku za pomocą wież strzeleckich i stacji zagłuszania, ■ nawet oszukiwać przeciwnika makietami. Stawiacze min potrafią odciąć całe połacie strategicznie ważnego terenu, a transportowce pomagają przerzucać wojska w punkty zapalne.

Niezmiernie ważne dla odniesienia sukcesu jest wybranie właściwej strategii doskonalenia jednostek. Poszczególne pojazdy mogą poprawiać swoją szybkość, maskowanie, osłony oraz zdobywać nowe zaawansowane uzbrojenie. Możliwe jednak będzie modyfikowanie tylko części swoich sił i dlatego musimy uważnie wybierać jednostki, które okażą się istotne do wypełnienia celów poszczególnych misji.

Armour Command nie jest może najbardziej nowatorską ze strategicznych gier akcji spodziewanych w tym roku. Nie można na przykład wykorzystywać taktycznie nierówności terenu i jesteśmy ograniczeni jedynie do obszarów równinnych. W zasadzie jest to więc rozwinięcie tradycyjnej strategii czasu rzeczywistego uzupełnione o trójwymiarowe środowisko i wsparcie akceleratorów 3D. Niemniej *Armour Command* ma ambicje ożywienia gatunku kilkoma śmiałymi pomysłami, wobec czego będziemy te poczynania uważnie obserwować. PCG

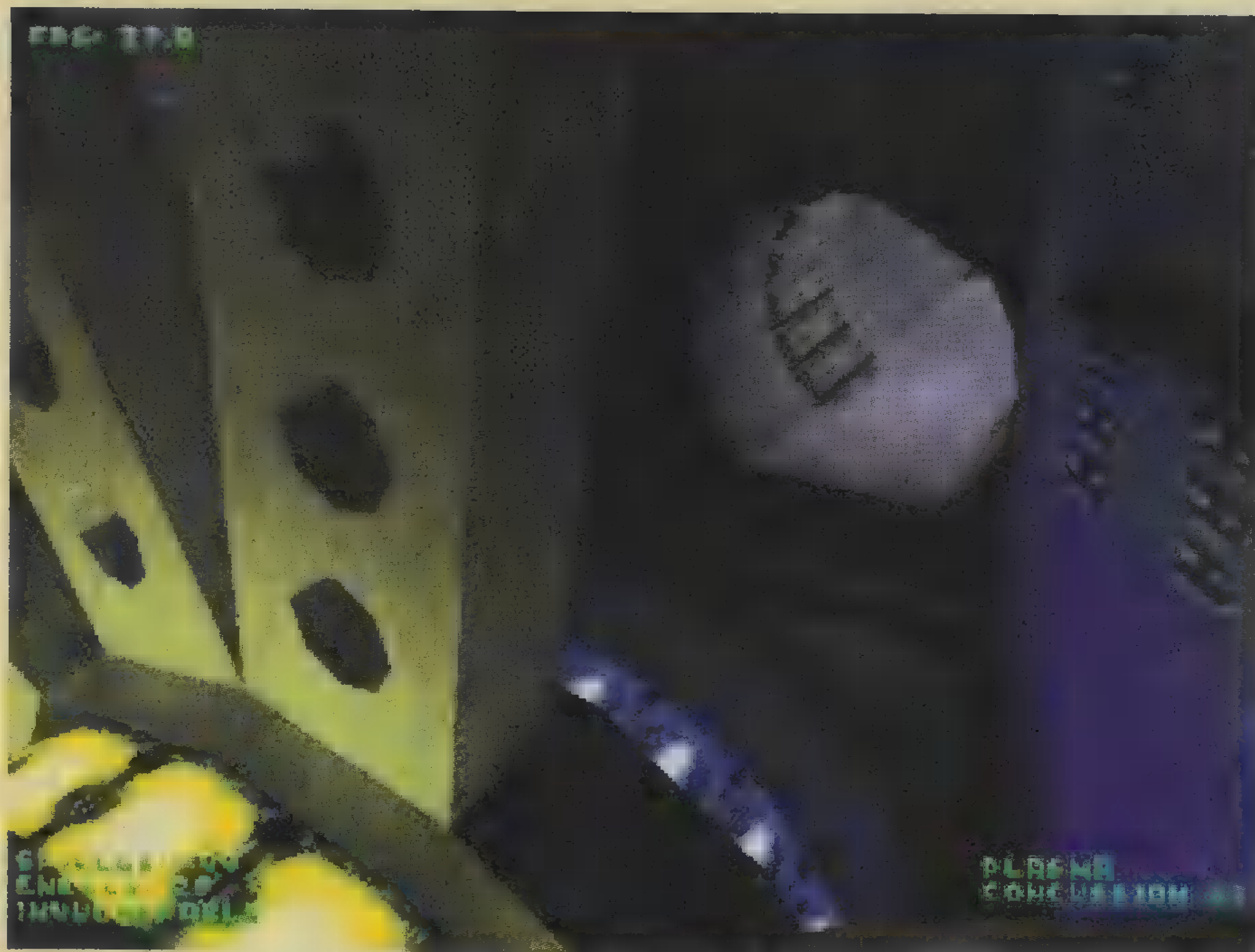
„W przeciwieństwie do *Battlezone* nie jesteśmy ograniczeni do pojedynczego czołgu – przypada nam rola niespokojnego ducha mogącego posiąść dowolny pojazd, jaki nam się żywnie spodoba."

***Armour Command* zwróci na siebie uwagę gdy...**

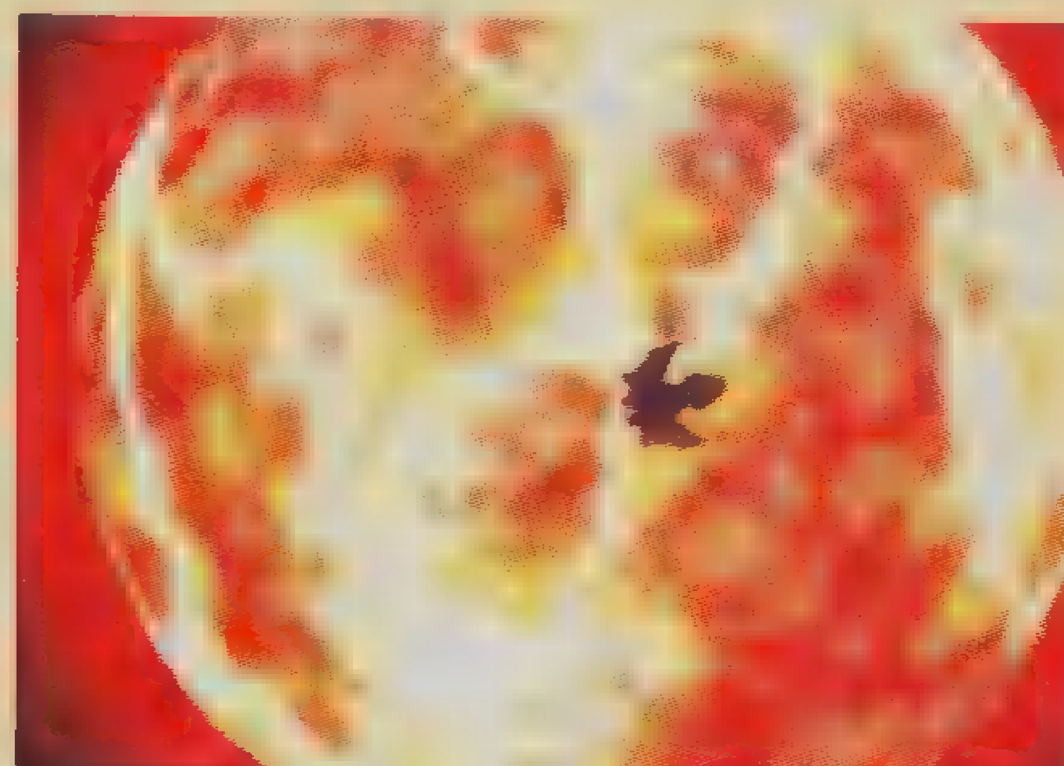
- **Akcja plus strategia to wzór na sukces.**
- **Znajdziemy tu dostatek pojazdów, budynków i misji.**
- **Wszystko spoczywa w profesjonalnych rękach ludzi odpowiedzialnych za *TIE Fightera* i *MechWarriora 2*.**
- **Będzie żwawa i dynamiczna.**

Producent	Take Two	Zaawansowanie	70%
Wydawca	Two	Premiera	Marzec

DESCENT 3

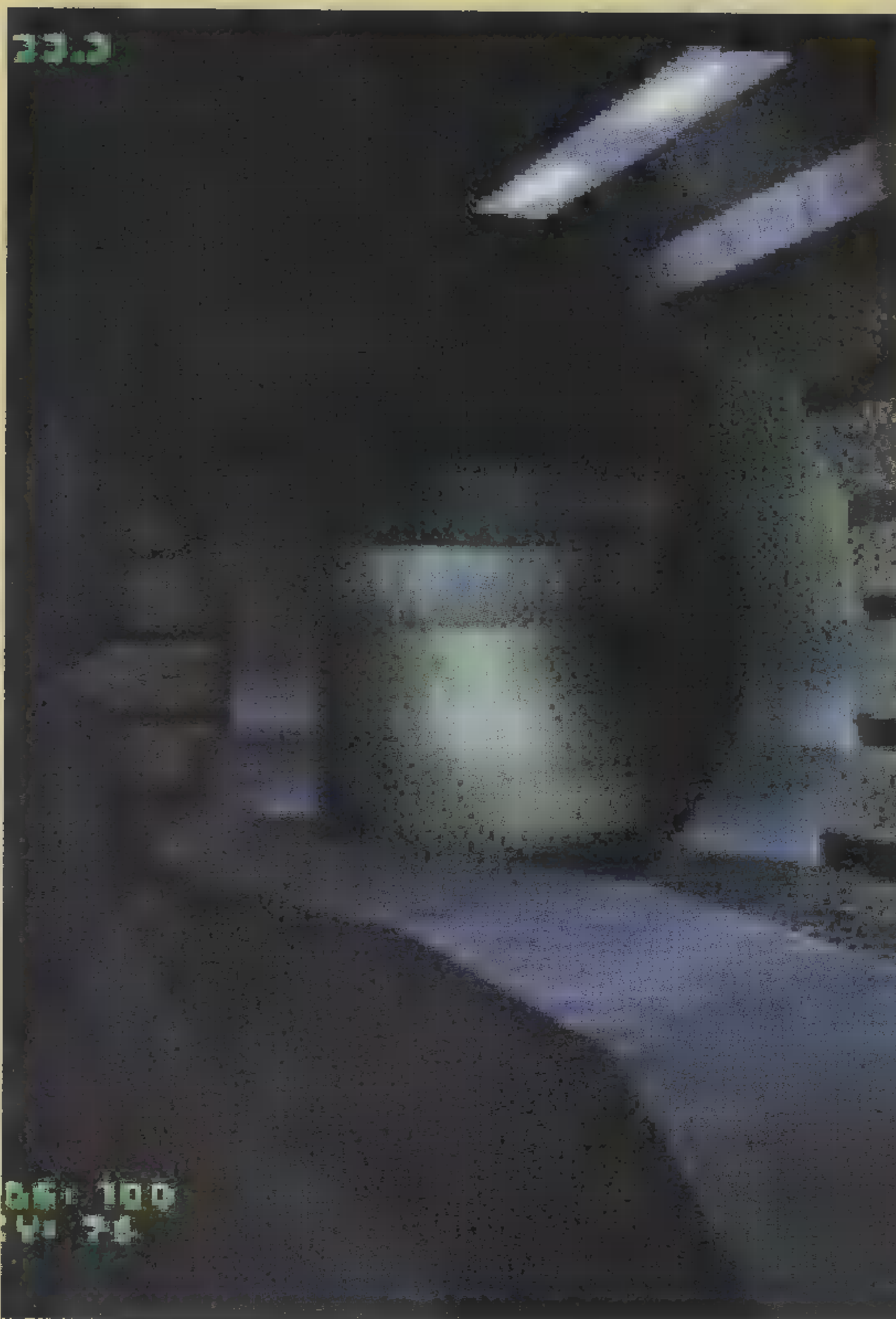






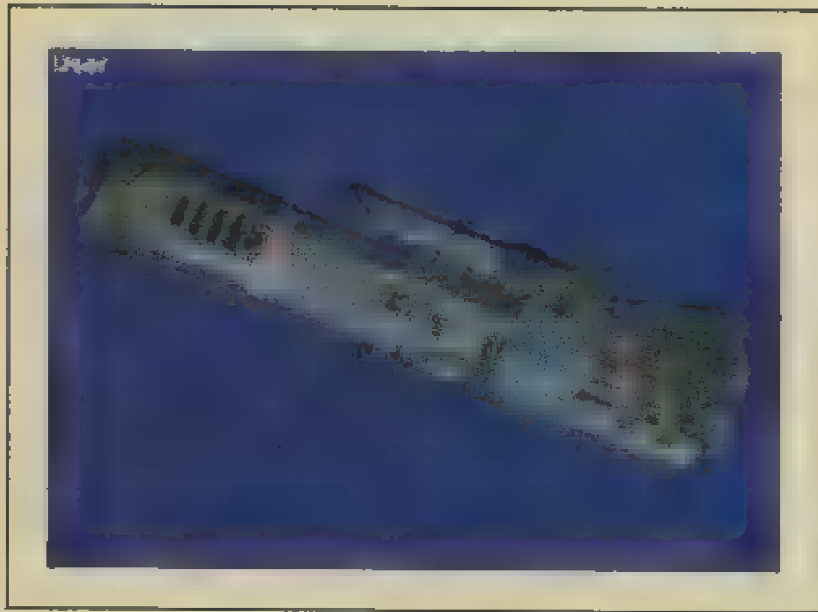
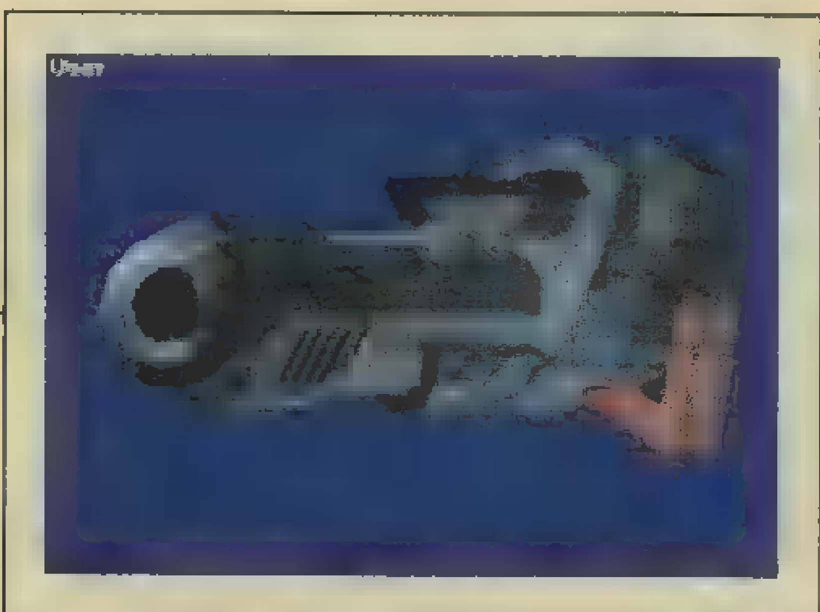
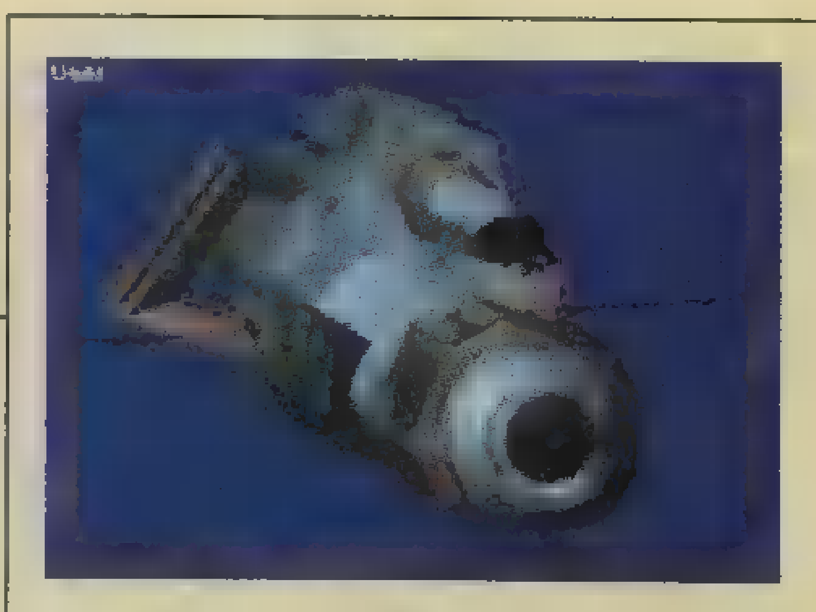
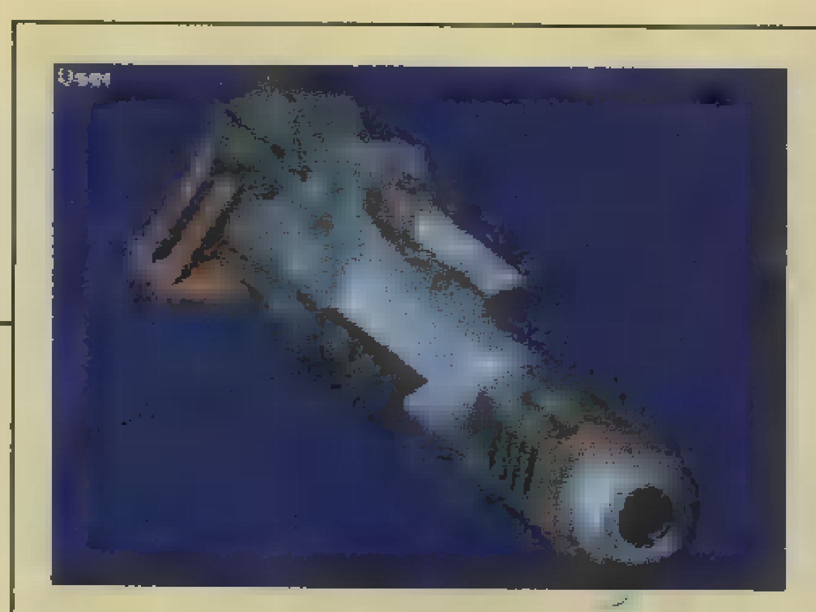
Gwoli przypomnienia, engine *Descenta* wyprzedził *Dooma*. Czyżbyśmy mogli oczekiwać, że *Descent 3* okaże się bardziej technologicznie zaawansowany od *Quake'a II*? Ludzie z Outrage najwyraźniej tak sądzą, co [redacted] wcale nie dziwi.







(Lewo) To już nie tylko tunele, tunele i tunele. Trzeci *Descent* obiecuje złożone misje, ulepszone mechanizmy sztucznej inteligencji i modelowanie fizyczne.

Gdyby inne rzeczy były tak przyjemne jak *Descent*...

STEVE OWEN

Kiedy *Doom* zadziwiał przełomową grafiką 3D (przynajmniej przez jakiś czas) łatwo było zapomnieć o tym, że w kilka miesięcy później firma Interplay wydała stworzony przez Parallax *Descent*, grę, która wyglądała równie pięknie, ale miała jedną istotną cechę: jej trójwymiarowy engine dokonał kolejnego przełomu. Była to pierwsza pecetowa gra, w której pojawiło się prawdziwe 3D. *Doom* oszukiwał trochę, gdyż – co można dziś szczerze powiedzieć – teren gry był płaski, ale każdy fragment podłogi mógł znajdować się na innej wysokości. Umożliwiało to generowanie schodów i pionowych spadków, ale nie można było tworzyć „piętrowych" konstrukcji. Wyobraźcie sobie na przykład wygięty w ósemkę tor wyścigowy, w którym krzyżują się ulice. Czegoś takiego w Doomie nie dało się osiągnąć. *Descent* jednak wyszedł poza te ograniczenia, tworząc labirynt krętych tuneli przyprawiających o zawrót głowy tak, że już po chwili nie wiadomo było gdzie jest góra i czy dany tunel już kiedyś odwiedziliśmy. Może już tu byłem, ale do góry nogami? A może wtedy było dobrze, a teraz jestem do góry nogami? Widzicie jak łatwo było namieszać nam w głowach?

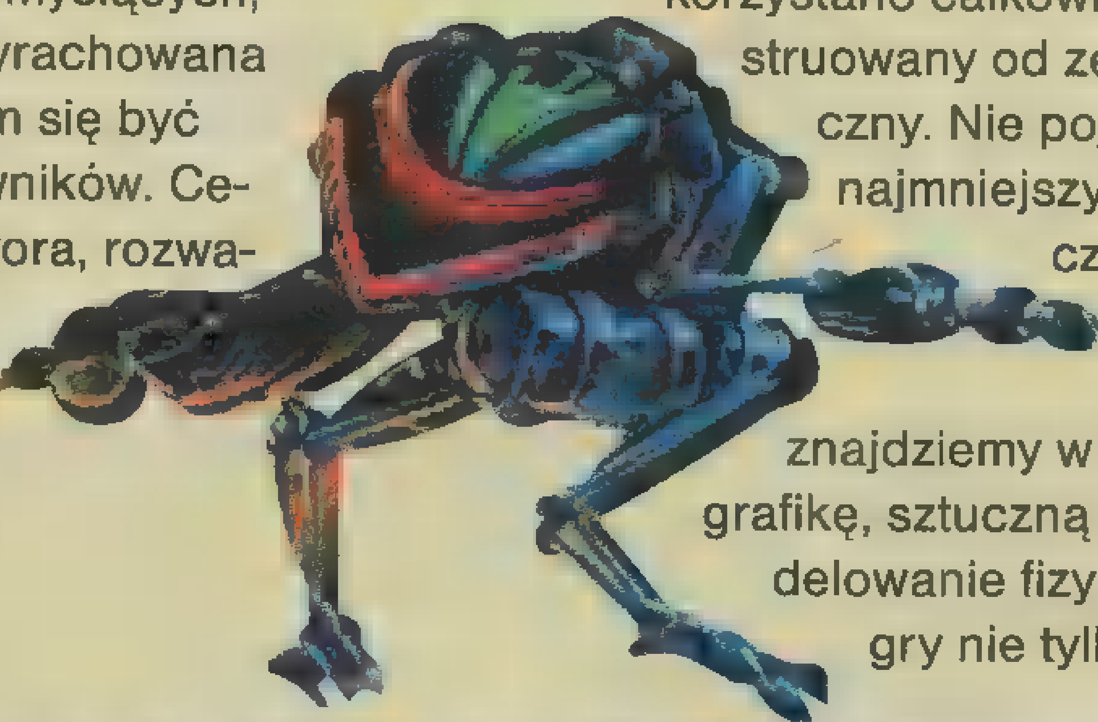


Z tego co udało nam się zobaczyć, wygląda na to, że wstawki filmowe odgrywają w *Descent 3* większą rolę niż u poprzedników.

Gra dla myślących

Jednak to *Quake*, a teraz *Quake II* dzierży berło gier 3D, a o *Descencie* niewiele słychać. A nawet jeśli (jak można się zorientować czytając te słowa) nadchodzi *Descent 3*, to musimy zdać sobie sprawę, że nie będzie to kolejna strzelanka 3D.

Descent był zawsze grą dla myślących, znacznie wolniejsza i bardziej wyrachowana akcja, gdzie rzadko zdarzało nam się być osaczonymi przez hordę przeciwników. Celem misji było odnalezienie reaktora, rozwalenie go na kawałki i jak najszybsza ucieczka, zanim cel naszego ataku osiągnie masę krytyczną. Mieliśmy więc najpierw element eksploracji, potem szybkie strzelanie, a na koniec szaleńczą ucieczkę w labiryncie tuneli, modląc się o to, by nie zgubić drogi.



„Grafika, sztuczna inteligencja, modelowanie fizyczne i mechanika gry przewyższa wszystkie dokonania konkurencji." – Raphael Hernandez

Podczas gdy *Descent: FreeSpace* zmierza w stronę *X-Wing vs TIE Fighter*, to *Descent 3* podąża chlubnym, wytyczonym przez poprzedników szlakiem. Jednak nie jest to typowa kontynuacja, jak miało to miejsce w przypadku *Descenta 2*. Oto jak wyjaśnia to producent Raphael Hernandez: „*Descent 3* stanowi ogromny krok naprzód w dwóch dziedzinach. Po pierwsze, i co najważniejsze, wykorzystano całkowicie nowy, skonstruowany od zera engine graficzny. Nie pojawia się nawet najmniejszy fragment kodu czy technologii poprzedników. Oznacza to, że znajdziemy w *Descencie 3* grafikę, sztuczną inteligencję, modelowanie fizyczne i mechanikę gry nie tylko znacznie wyprzedzające poprzednie *Descenty*, ale przewyższające również wszystkich konkurentów.

Drugim przełomowym elementem będzie integracja misji i rozgrywki z fabułą. Pozwoli to na zwiększenie ich różnorodności i wprowadzi wiele niespodzianek w zakresie tego, co gracz będzie mógł zobaczyć, doświadczyć i wykonać."

Od jakiegoś czasu krążą plotki na temat rozłamu w łonie firmy Parallax, w rezultacie którego każda frakcja pracuje nad inną grą z Descentem w tytule. Hernandez przebiegle wyśmiał nasze insynuacje. – „Jedyne nieporozumienia i karczemne burdy, jakie udało mi się zauważyć dotyczyły wyboru dodatków do pizzy i różnic w poglądach na temat ligowych klubów piłkarskich."

Teraz będzie poważniej...

Ludzie chętnie pospiesznie wyciągają i problem, który dotyczy każdej gry trójwymiarowej polega na tym, że natychmiast zostanie zaszufladkowana i porównana do wszechpotężnego *Quake'a II*. – „Nie zgadzam się, że *Quake II* jest „wszechpotężny" – ripostuje natychmiast Hernandez. – „Wysłuchawszy całej wrzawy, wydaje mi się, że nawet *Quake II* nie może być tak dobry, by spełnić wszystkie nadzieje pokładane w *Quake'u II*. Uważam, że jest to wspaniała gra, ale nie doskonała. Kiedy nadejdzie dzień, że ktoś stworzy „doskonałą" grę, to nie powstanie już żadna inna gra, gdyż ludzie nie będą chcieli grać w nic innego. Zobaczymy jak wypadnie *Descent 3*..." PCG

Descent 3 zasługuje na to, żeby żyć gdyż...

- **Trójwymiarowy engine został zrekonstruowany od zera.**
- **Jeżeli coś nie jest zepsute, nie próbuj tego naprawiać. Możesz za to spróbować ulepszyć.**
- **Być może będzie wymagać sprzętowej akceleracji i dzięki temu wyglądać wspaniale.**
- **Tym razem dostaniemy zróżnicowane misje.**

Producent	**Outrage**	Zaawansowanie	**40%**
Wydawca	**Interplay**	Premiera	**Gwiezdka [illegible]**

W TYM MIESIĄCU

Jak zwykle sporo gorących newsów. Przede wszystkim informacje o *Daikatanie* – wszyscy wielbiciele strzelaninek FPP powinni je przeczytać. Następną sprawą wartą uwagi dla ludków tegoż pokroju jest *Blood 2*, który zostanie gruntownie zmieniony w stosunku do swojego oryginału. Pozycją, która zrobi sporo zamieszania jest (a właściwie dopiero będzie), niewątpliwie *MIA*. Szykuje się wspaniała gierka akcji! Inną bardzo ciekawą produkcją jest *Max 2* – strategia o bardzo ładnej grafice i dość dużej zawartości merytorycznej. Koniecznie przeczytajcie również o produkcjach polskich (strony 20-21)!

NEWS INDEX

Daikatana

Kłopoty z enginem



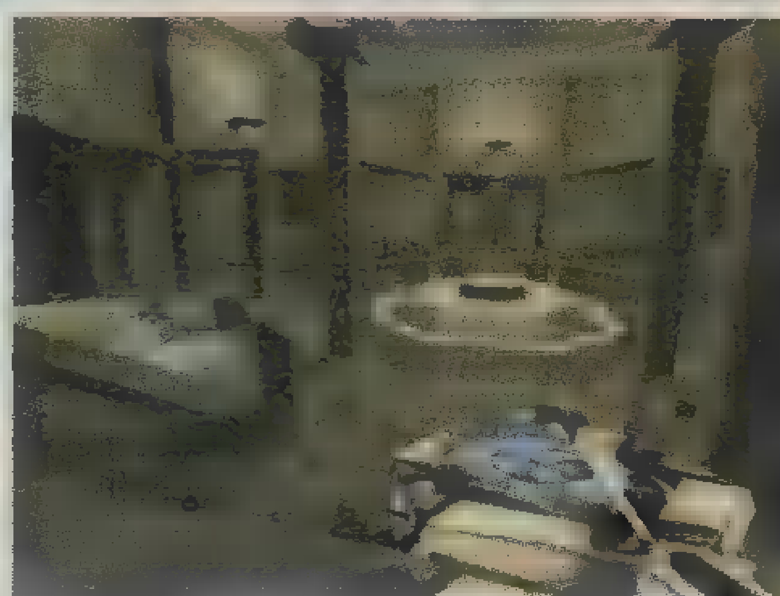


Quake II spieszy na ratunek Ion Storm

Głosząc jak Sieć długa i szeroka swój niekłamany podziw dla *Quake'a II*, firma Ion Storm ogłosiła, że zamierza wykorzystać jego engine w mającej ukazać się w tym roku strzelance FPP *Daikatana*. Zapowiadana przez Johna Romero pogromczyni *Quake'a* wykorzystywała dotąd uaktualnioną wersję engine'u *Quake'a* numero uno, ale teraz autorzy postanowili użyć świeżo opublikowanego kodu jego następcy.

Korzyść, jaką *Daikatana* odniesie dzięki zastosowaniu nowocześniejszego kodu, to przede wszystkim większa złożoność postaci i rozleglejsze levele, ale konieczne będzie wyprostowanie technicznych problemów nękających rozgrywki sieciowe pierwowzoru.

Jeżeli chodzi o zawartość gry, to nic nie powinno się zmienić – wcielając się w postać niejakiego Hiro Miyamoto będziemy musieli w trudzie i znoju ciągłych walk przebijać się przez cztery epoki, zdobywając po drodze punkty doświadczenia (w stylu Hexena). Sześćdziesiąt różnych stworów, ponad trzydzieści typów broni oraz obecność dwóch pomagierów — niejakiego Mikiko Ibihary i Superfly Johnsona służących pomocą w rozwiązywaniu zagadek i rozprawianiu się z wrogami — uzupełniają to potencjalnie przepyszne danie.



Na początku mieliśmy pewne wątpliwości, ale teraz *Daikatana* wygląda znakomicie.

Mimo łatwości użycia, zastosowanie nowego engine'u spowodowało pewne opóźnienie prac, co sprawiło, że zapowiadana na marzec data premiery po raz drugi musiała zostać przesunięta. Oczekiwanie na *Daikatana* zaczyna przypominać oczekiwanie na wcześniejsze produkcje Id, kiedy to John Romero zwykł mawiać: „ukaże się kiedy skończymy prace, kiedy wszystko zapniemy na ostatni guzik".

DONOSIKI

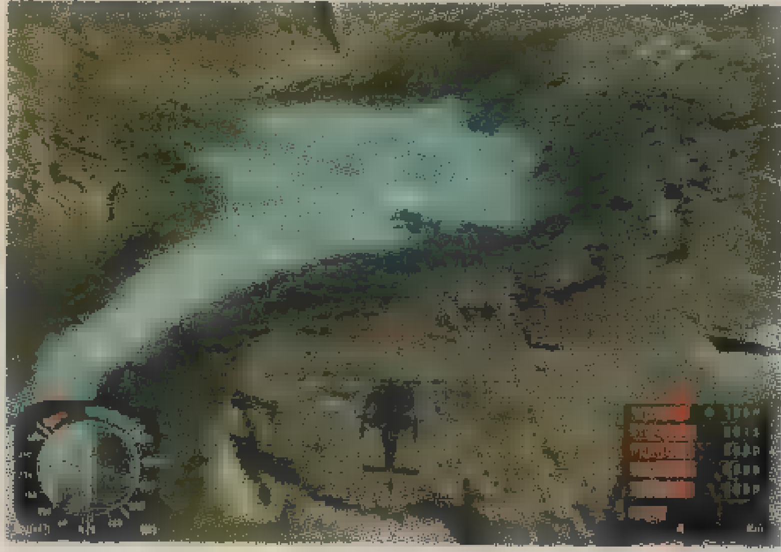
Coś dla rozmownych

Trzy firmy (Blizzard, Red Storm i Visarious Vision) postanowiły wykorzystać technologię komunikacji głosowej w grach rozgrywanych w Internecie. Technologia nosi nazwę MetaVoice (licencja Voxware) i pozwala na komunikację w czasie rzeczywistym w rozgrywkach multi-player. MetaVoice zawiera technologię „VoiceFont" pozwalającą na zmianę tonacji i charakteru naszego głosu. Licencję kupiły też między innymi firmy Kesmai, Mplayer celem wykorzystania jej w swoich grach internetowych.



Gorączka złota

Zawiadowcy *Ultimy Online* podjęli bezprecedensowy krok i wyrzucili gracza, który wykorzystał buga umożliwiającego masową produkcję złota na własne potrzeby. I dobrze mu tak. Co prawda w licznych e-mailach donoszono już, że o bugu wiadomo było od momentu ruszenia Ultimy Online, lecz firma Origin nic z tym dotąd nie robiła. Z całej historii wypływa jednak istotny morał — lepiej nie podpadać.



Jedziemy [redacted] Wietnamu. Delta Mekongu — [redacted] ślinka cieknie.



MIA

Helikopterowe szaleństwa

Rytmiczna muzyka i intensywne pranie wroga

GT Interactive mając najwyraźniej dość podziału na klasyczne symulatory śmigłowców i zręcznościowe strzelanki postanowiła wypełnić lukę miedzy tymi krańcowo odmiennymi gatunkami swoim nowym produktem pod tytułem *MIA* (Missing in Action). Trzeba przyznać, że jest to dość odważna decyzja, ponieważ odbieganie od korzeni gatunku nie zawsze wychodziło producentom gier na dobre. Na pierwszy rzut oka jest to powietrzna strzelanina mająca swoje korzenie w klasycznych już dwuwymiarowych przewijankach, przypominając nieco gry z serii Strike (Desert, Nuclear etc.) Jednak po bliższym zapoznaniu się z nią dostrzeżemy inteligentną, opartą na systemie misji, strukturę pozwalającą na swobodne hasanie po ogromnym terenie działań celem wykonania konkretnych zadań. Graficznie wszystko wygląda znakomicie, [redacted] szczegółowość może wywołać uśmiech na twarzach najstarszych wyjadaczy.

Jednak wersja, którą mieliśmy przyjemność oglądać, mimo swoich niewątpliwych zalet, jest w bardzo wczesnym stadium rozwoju i autorów czeka jeszcze dużo pracy. Szczególnej uwagi wymaga system sterowania, [redacted] przydałoby się również pokaźne zwiększenie liczebności przeciwników (zapowiadane jest też wsparcie dla wszystkich liczących się akceleratorów 3D). Jeżeli jednak GT nie popełni żadnych błędów, to mogą się spodziewać ogromnego sukcesu.

[redacted] *MIA* powinna poszybować na nasze hadeki jeszcze tego lata.



(Góra) Chwila wspomnień o tych, co zostali. (Dół) „Uwaga! Vietcong! Vietcong!!! Aieeeee!”



Ciąg dalszy sagi EA...

W maju możemy spodziewać się kolejnej gry [redacted] serii *FIFA* (jesteście zdziwieni?). Tym razem będzie to *FIFA: World Cup 98*, czyli oficjalna gra tegorocznych finałów.

Zamiast radykalnie zmieniać formułę, która przyniosła im ostatnio tyle dobrych opinii, autorzy najwyraźniej nastawili się na dopracowanie szczegółów oraz drobne ulepszenia i modyfikacje jak na przykład tryb Classic Team (dający nam możliwość spróbowania sił [redacted] zespołami z lat 60.), „Star Player Moves” (zbiór zagrań znanych graczy), większy udział technologii motion-capture [redacted] test [redacted] wiedzy na temat Mistrzostw Świata (jakie to ekscytujące). Nie można zapomnieć oczywiście o rzeczywistym układzie zespołów i strukturze turnieju. Można by się spodziewać, że będzie to zupełnie jak oglądanie prawdziwych mistrzostw w telewizji [redacted] nieodpartym jednak wrażeniem, [redacted] coś jest nie tak.



PC GAMER REKOMENDACJA

Potrzebujesz gry teraz, właśnie w tej chwili? Oto kilka najlepszych pozycji właśnie teraz dostępnych.

Quake II



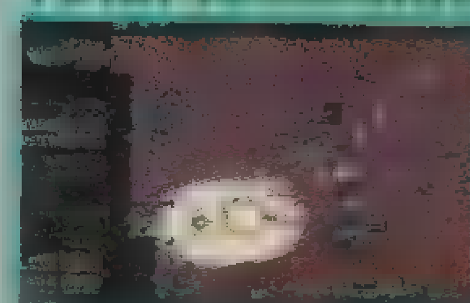
Activision
(PCG 17, 96%)
Nadchodzi godzina szósta i cała siedziba redakcji podryguje w rytm odgłosów *Quake'a II*. Oto mistrz wszech czasów w kategorii trójwymiarowych strzelanek obdarzony niespotykaną charyzmą. Kupujcie, kochajcie i nazywajcie po nim swoje dzieci.

Blade Runner



Virgin
(PCG 17, 94%)
Oto widok, w który naprawdę trudno uwierzyć: licencja filmowa przekształcona w fantastyczną grę. Wspaniała grafika, bardzo dobry nieliniowy scenariusz – ta giera naprawdę kopie! Alternatywę stanowić może jedynie równie dobra *Curse Of Monkey Island* LucasArts.

Total Annihilation



GT
(PCG 15, 94%)
Strategia czasu rzeczywistego, która pozostawia rywali daleko w tyle. Jej główne atuty to pięknie uformowany teren oraz mnóstwo różnego rodzaju broni. Z ciągłym pojawianiem się w Sieci nowych jednostek pozostaje świeża w naszych sercach i na naszych twardzielach.

Toca Touring Car Championship



Codemasters
(PCG 18, 90%)
Ta gra to wywołujące ślinotok wyścigi samochodowe mistrzów. Ultrarealistyczna (zawodowa dynamika jazdy), super-zabawna, porażająca, śliczna (wyrywająca z butów grafika), wspaniała... niebezpieczeństwo – przeładowanie superlatywami.

F-22 ADF



Ocean
(PCG 15, 95%)
Podczas gdy *Flight Unlimited II* niezagrożenie rządzi umysłami pacyfistycznie nastawionych miłośników lotnictwa, to *F22 ADF* bezlitośnie podbija teatry działań wojennych. Nie mylić jej [redacted] cienkimi naśladowcami, których ostatnio wyprodukowano bardzo dużo.

Ultima Online



Electronic Arts
(PCG 18, 90%)
Społeczne nieposłuszeństwo, polityczne zabójstwa, klasa rządząca – ta internetowa intryga żyje, oddycha i łechcze nas we właściwe miejsca. Brak największej wady gier fantasy, czyli quasi wirtualnego świata czyni ją powalającą produkcją. RPG w najlepszym wydaniu.

Warzone 2100

Armageddon po raz kolejny

Eidos miesza w strategiach czasu rzeczywistego

Ktoś powiedział kiedyś, że nie istnieją nowe historie, a jedynie inne sposoby ich opowiadania. Wiedział to Szekspir i wie każdy w Hollywood. To samo można rzec o grach komputerowych. Zazwyczaj oznacza to lawinę kiepskich naśladowców przełomowego tytułu, chociaż czasami jakość klona dorównuje jakości oryginału. Dlatego też szczerze wierzymy, że *Warzone 2100* autorstwa Eidos zapewni *Total Annihilation* trochę towarzystwa. Prognozy są z pewnością obiecujące, gdyż *Warzone 2100* wygląda wspaniale.

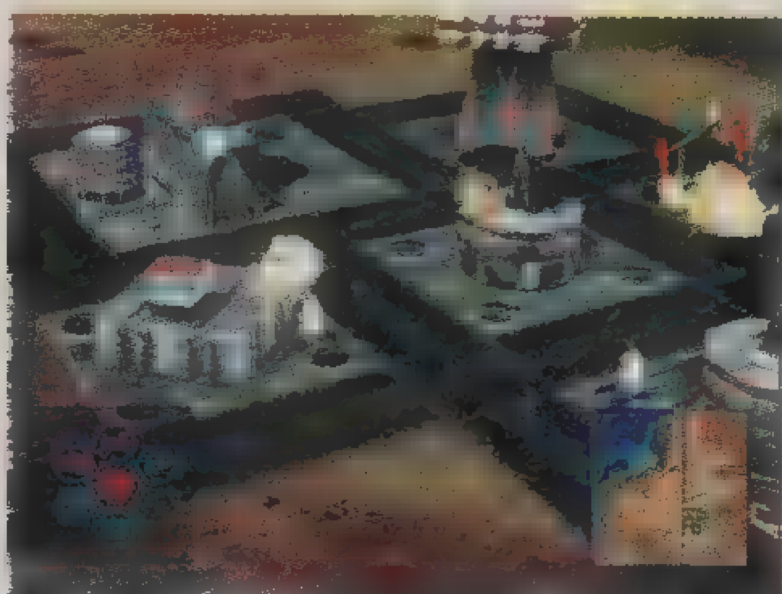
Jest to cieniowana Gouroudem bestia z gatunku polygonowatych, obdarzona w pełni obrotowymi krajobrazami i systemem kamer dających nam bliskie i dalekie plany, jak i możliwość oglądania akcji z różnych miejsc. Bitwy również wyglądają wysoce zachęcająco. Do walki używamy droidy wyposażone, jak nas zapewniono, w samouczący się mechanizm sztucznej inteligencji, który sprawia, że im dłużej nasze roboty pozostają w funkcjonalnym stanie, tym więcej zdobywają wiedzy. Z pewnością będzie to stanowiło potężny bodziec do unikania samobójczych misji. Gwoli podniesienia strategiczności całej gry będziemy mogli samodzielnie projektować pojazdy, jako że oparte są na trzech podstawowych komponentach (karoserie, jednostki napędowe i wieżyczki strzeleckie). Pomocą też służyć będą znajdowane tu i ówdzie artefakty oraz rozwijane technologie. Co bardziej intrygujące, nasza oryginalna baza służy nam przez całą kampanię i po każdej misji trzeba ją modernizować i rozbudowywać o nowe instalacje i środki obrony.

Wszystko sprawia bardzo dobre wrażenie i tchnie wspaniałą subtelnością, jednak słyszeliśmy już niejedne obiecanki nie znajdujące potem potwierdzenia. Jednak w przypadku *Warzone 2100* mamy dobre przeczucia. Nie pozostaje więc nam nic innego jak trzymać zaciśnięte kciuki.





Za stronę produkcyjną Warzone odpowiada firma Pumpkin Studios, z którą jak dotąd nie mieliśmy żadnych kontaktów.





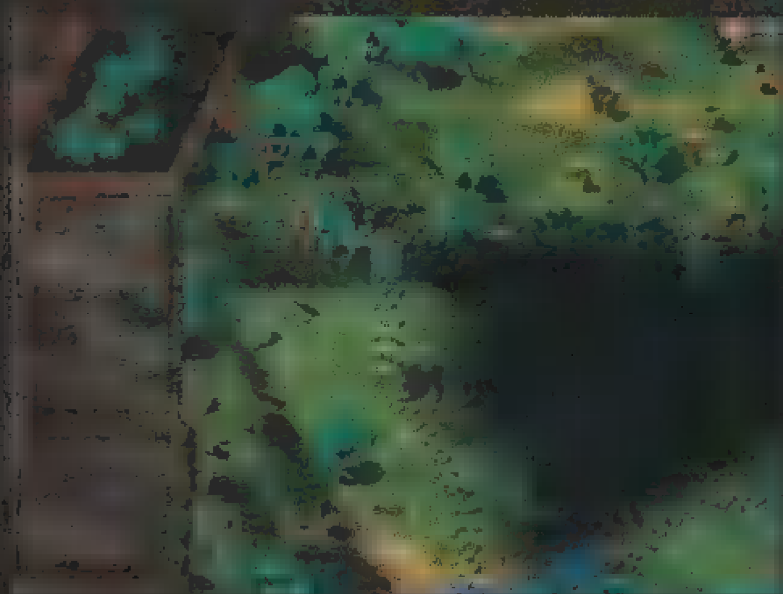
Na co czekamy?

Kto to wie? Z pewnością nie producenci gier, a nawet gdyby wiedzieli, to i tak byśmy im nie uwierzyli.

Alpha Centauri *(EA)*	*listopad*
Battle Zone *(Activision)*	*marzec*
Civilization III *(Activision)*	*listopad*
C&C: Tiberian Sun *(Westwood)*	*wrzesień*
Daikatana *(Eidos)*	*sierpień*
Deathtrap Dungeon *(Eidos)*	*marzec*
Descent: FreeSpace *(Interplay)*	*kwiecień*
Duke Nukem Forever *(GT)*	*listopad*
Falcon 4.0 *(MicroProse)*	*marzec*
FIFA 98 *(EA)*	*maj*
Grim Fandango *(LucasArts)*	*maj*
Half Life *(Sierra)*	*15 kwietnia*
Populous 3 *(EA)*	*marzec*
Prey *(3D Realms)*	*luty 1999*
SimCity 3000 *(EA)*	*kwiecień*
Sin *(Activision)*	*kwiecień*
Starcraft *(Blizzard)*	*koniec lutego*
Unreal *(GT)*	*kwiecień*
X-COM: Interceptor *(MicroProse)*	*kwiecień*

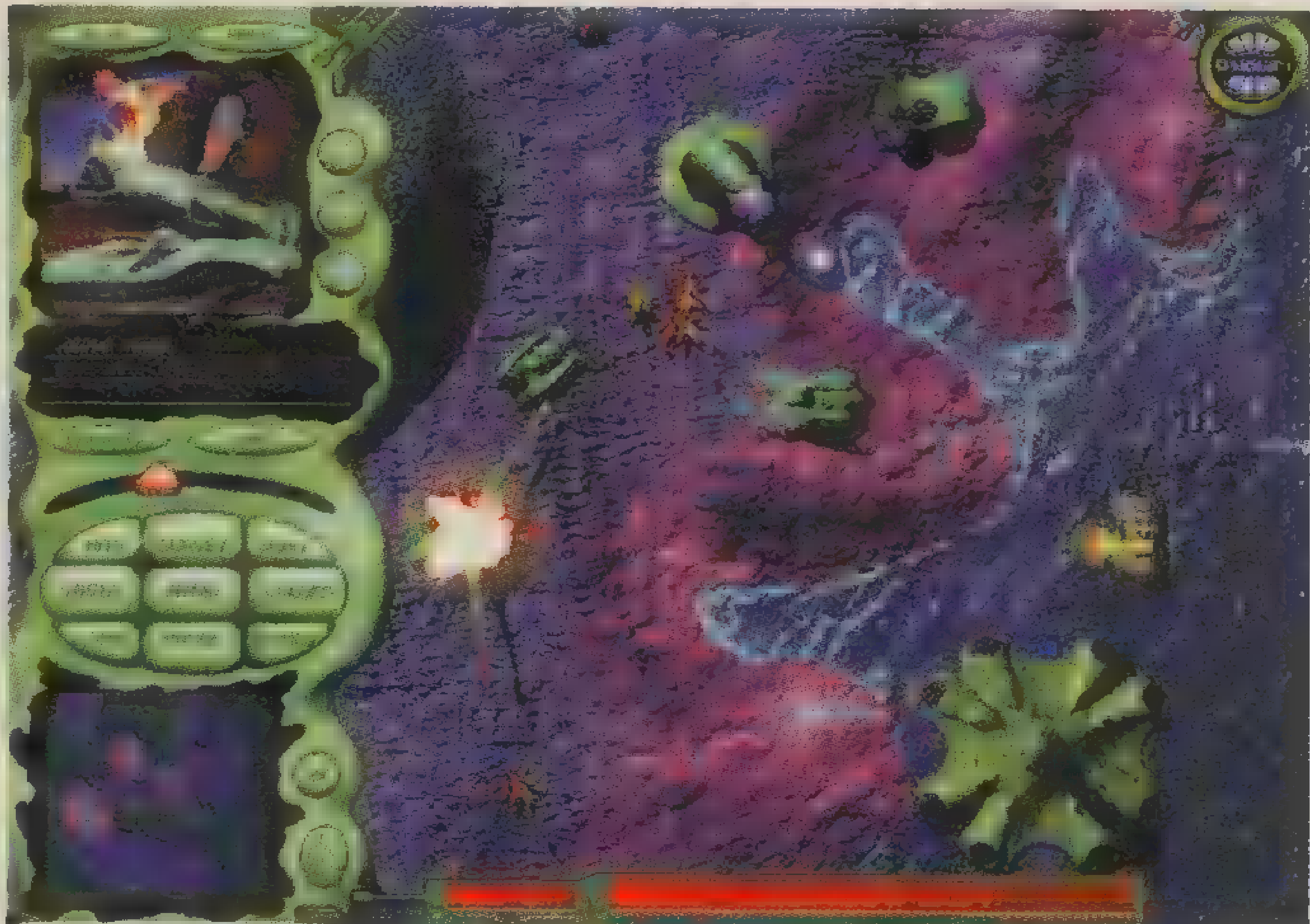
Udany towar

Firma Westwood ogłosiła, że najważniejszymi tegorocznymi premierami będą *C&C: Tiberian Sun* oraz *Lands Of Lore 3*. Z kolei Blue Byte potwierdziła, że zapowiadana na koniec tego roku gra *Settlers 3* będzie wykorzystywać trójwymiarowy *engine* znany z *Extreme Assault* i *Incubation*. Tutaj prezentujemy wczesny screen.



Zrób to sam

Nie zadowalając się produkowaniem najwspanialszych symulatorów znanych ludzkości, firma DID zajęła się również budowaniem symulatorów



Z całą pewnością jest to *MAX*, ale zauważcie co może zdziałać dodanie większej liczby kolorów.

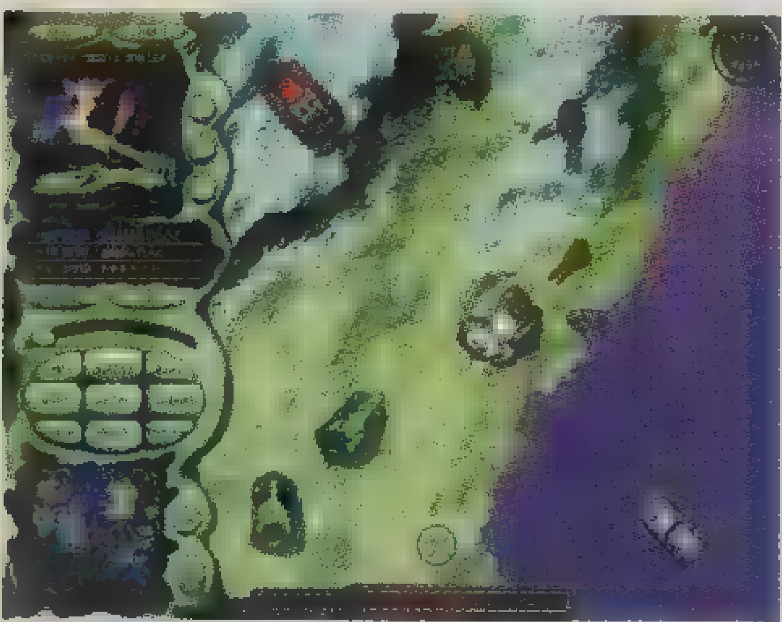
MAX 2

Kolejna porcja obcych paskudztw do odstrzelenia

Stój. Teraz kolej na MAX-a. Po raz kolejny.

Dawno temu oceniliśmy *MAX-a* na 61%, głównie przez dziwaczny oparty na turach system, który graczowi nie dawał szans w pojedynku z komputerem. Firma Interplay postanowiła tym razem wszystko przerobić, włączając do gry opcje czasu rzeczywistego oraz wstrzymania rozgrywki i w ten sposób urzeczywistnić niespełnione nadzieje pokładane w oryginale.

Grafika *MAX-a 2* może wywołać jęk rozkoszy i głośny opad szczęki na podłogę dzięki w pełni renderowanym mapom i izometrycznej perspektywie, która powinna zapewnić realistyczne wrażenie skali i ruchu (oddziały w górnej części ekranu będą większe i będą poruszały się szybciej). W grze pojawi się ponad 90 różnych jednostek (bonus dla fanatyków-militarystów), które będzie można modyfikować do upojenia. Mamy nadzieję, że taki postęp (oraz możliwość dostosowywania przeróżnych opcji) nie skomplikują zbytnio zabawy. W pełni popieramy odważną decyzję Interplay wyrzucenia zbędnych diagramów oraz sprawienie, że nowa rasa obcych ma inny kształt i kolor niż nasi podwładni. Wygląda na to, że autorzy podjęli poważną próbę wyeliminowania wad oryginału zamiast koncentrować się na kosmetycznych jedynie zmianach. Życzymy więc im wszystkiego najlepszego, czyli mówiąc krótko – hitu!



MAX zawsze podążał własną drogą. Wizualnie, kontynuacja ma ambicję zaatakowania strategii czasu rzeczywistego.

■ *MAX 2* powinien pojawić się na wiosnę.

Dużo broni i pojazdy



Najemnicy plądrujący wymarłą Ziemię na latających „Pioncyklach" wyposażonych w cały arsenał uzbrojenia. Oto fabuła *Forsaken* - nieskomplikowana, prawda? Ale chyba to wystarczy by przekonać wszystkich, że już nadchodzi kolejna fala bezsennych nocy. Wspaniale. Za tą grą stoi nie kto inny jak firma Acclaim i jak na razie, trzeba przyznać, że wygląda ona świetnie.

***Descentowe* pochodzenie, pełna swoboda ruchów, 15 leveli, 15 postaci i motocykli, 25 (możecie sami policzyć!) typów uzbrojenia, miejscami porażająca grafika, wspaniałe opcje multi-player i wsparcia dla praktycznie każdego akceleratora 3D pod słońcem sprawią, że jedynie Palec Boży, ogólnoświatowe trzęsienie ziemi lub praktycznie niewyobrażalny krytyczny błąd mogą zapobiec temu, by *Forsaken* już za kilka miesięcy stał się prawdziwym hitem. W obliczu tej świetności musimy schować do kieszeni nasz normalny cynizm i nie pozostaje nam nic innego jak tylko gorący doping.**





Naprawdę trudno będzie oderwać wzrok od *Forsaken.*

obcej produkcji. Od kilku lat po Stanach Zjednoczonych krążą *X Planes*. Nie ma tam żadnego strzelania, a zabawa polega wyłącznie na startowaniu, lataniu i lądowaniu. Powód, dla którego gra zasługuje na nieprzerwany żywot, to fakt, że możemy w niej projektować własne samoloty i oglądać, jak sprawują się w powietrzu. Na przykład możemy wybrać fizyczne właściwości naszego ulubionego samolotu, umieścić go w *X Planes*, pobawić się ustawieniami i obserwować, jak spada niczym kamień. DID chce wykorzystać w X Planes engine graficzny z *F22 ADF* i dodać opcję multiplayer. Gra potrafi też automatycznie połączyć się z internetową stroną amerykańskiego instytutu meteorologicznego i ściągnąć prognozę na najbliższe trzy dni. Powinno to maksymalnie urealistycznić zabawę, gdyby nie taki drobiazg, że synoptycy to nałogowi kłamcy. Data premiery *X Planes* okryta jest ścisłą tajemnicą.

Poszli za ciosem

Road Rash znowu rusza w drogę. Firma Electronic Arts zapowiedziała nową, wykorzystującą engine 3D wersję na marzec. I znowu będziemy mogli walczyć z rywalizującymi gangami motocyklowymi. Tym razem jednak gangi obdarzone zostaną tożsamością, własnymi motocyklami, uzbrojeniem i ulubionym terenem wyścigów. Grafika też ulegnie znacznej poprawie.



Nowe zabaweczki

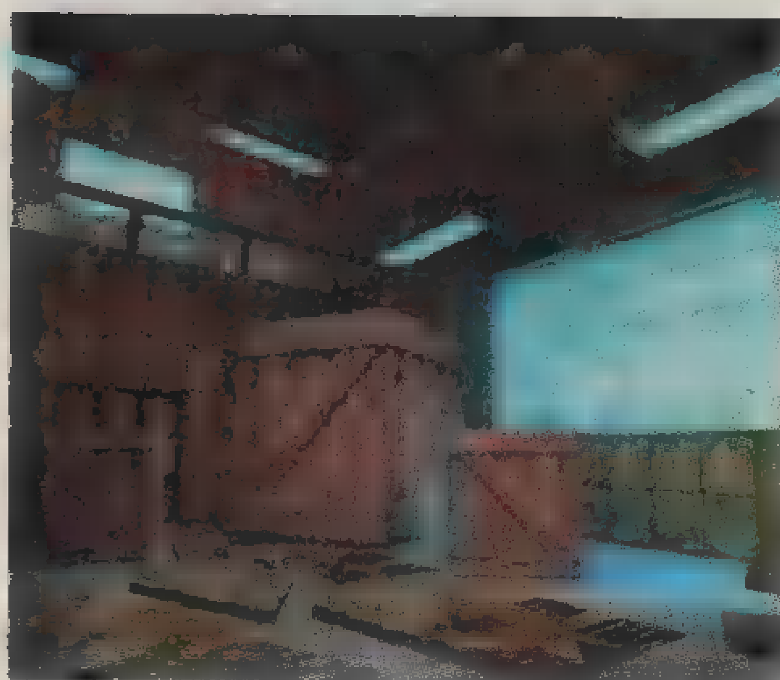
W Sieci możemy już znaleźć wiele dodatków do *Quake'a II*. Oto kilka z nich, którymi warto się zainteresować.

Blood 2

Krwiste rozbryzgi

Blood **powraca i przynosi nam szczęściarzom więcej krwi...**

Okropnie przestarzałego engine Build nic nie było w stanie uratować, bez względu na to ile życia usiłował wpompować weń *Blood*. Dlatego też wielu graczy nie miało szansy poznać jednej z najinteligentniej wyważonych strzelanek 3D roku 1997. Jednak dobrzy ludzie z firmy Monolith na usługach GT nie pozwolą *Blood* spoczywać w pokoju. W chwili kiedy czytacie te słowa, prace nad *Blood 2* idą pełną parą z przyświecającym im celem pognębienia *Quake'a 2* i innych gierek jadących na jego engine. Autorzy postanowili wykorzystać swoją technologię pod nazwą DirectEngine, opracowaną we współpracy z Microsoftem. Teoretycznie jest w stanie wyprawiać wszystkie te same sztuczki co dzieło Id, jak kolorowe i dynamiczne oświetlenie, liczone w czasie rzeczywistym cienie, efekty przejrzystości i przezroczystości dla wody i szkła – a wszystko za pomocą kart 3D.



Do wyboru dostaniemy ponad 30 rodzajów uzbrojenia.





Na razie tego nie widać, ale możemy spodziewać się hektolitrów czerwonawej cieczy. Oczywiście po interwencji różnych komisji, jej kolor może zmienić się na błękitny.

Wizualnie *Blood 2* dostarcza wielu podziwu godnych przeżyć, odcinając się zdecydowanie od estetyki filmów klasy B właściwej dla swojego poprzednika. Znajdziemy tu 30 leveli dla pojedynczego gracza odżegnujących się od taktyki „zabić wszystko i znaleźć klucz" na rzecz promowania różnorodności zadań w poszczególnych misjach. Co więcej, pojawi się możliwość wyboru jednej z czterech postaci, z których każda ma swoje mocne i słabe strony oraz własny zestaw celów i rzeczy do osiągnięcia.

Cokolwiek się stanie, pełna przemocy fabuła powinna zaintrygować większość cywilizowanego świata.

■ *Blood* załomocze do naszych drzwi jesienią.

Ultimatum Ultimy

Dwanaście miesięcy temu zapowiadaliśmy pojawienie się wspaniałej *Ultimy IX* na sierpień 1997 roku. Polerowanie szczegółów oczywiście zabiera więcej czasu niż się spodziewaliśmy, więc tak naprawdę należy spodziewać się jej pod koniec 1998.



Ale przynajmniej możemy ciągle mieć nadzieję. Wiemy też już z pewnego źródła, że będzie to *Ultima* definitywnie kończąca serię (zapowiedział to główny producent Ed Del Castillo). *Ultima IX* to ostatni rozdział, rozpalający zmysły Armageddon tej wspaniałej epopei. Chcąc pożegnać się z serią po królewsku, firma Origin dołoży wszelkich starań, by odbyło się to z wielką pompą. Żwawa akcja natychmiast



wciągnie nas w wir wydarzeń, a nie jedynie w niekończące się konwersacje. Chociaż nie zrezygnowano z walki w czasie rzeczywistym, wskrzeszono znaną z *Ultimy VII* opcję zatrzymywania czasu, co umożliwi np. przygotowanie się do boju i sprawdzenie inwentarza bohatera, którym kierujesz. Autorzy obiecują też 16-bitową grafikę, aby nasze Pentium II nie nudziły się nadmiernie.

Quark 4.06 – pozwala na edycję modeli, map i wszystkiego, na co mamy ochotę, a ostatnia wersja do pewnego stopnia współpracuje z najnowszym *Quake'em*. Qview 5.0 – darmowa wyszukiwarka serwerów *Quake'a II*. Quake Name Maker – pozwala dodawać animowane GIF-y odzwierciedlające nasze imiona w trybie multiplayer. Warto się zgrać na planetquake.com lub stomped.com, a my wrzucimy je na nasz krążek.



Zmiana producenta

MicroProse powierzyła produkcję *MechWarriora 3* firmie Zipper Interactive, gdyż stworzony przez nią engine 3D zapewni, zdaniem producentów, większe zaawansowanie techniczne gry, która pojawi się pod koniec roku.



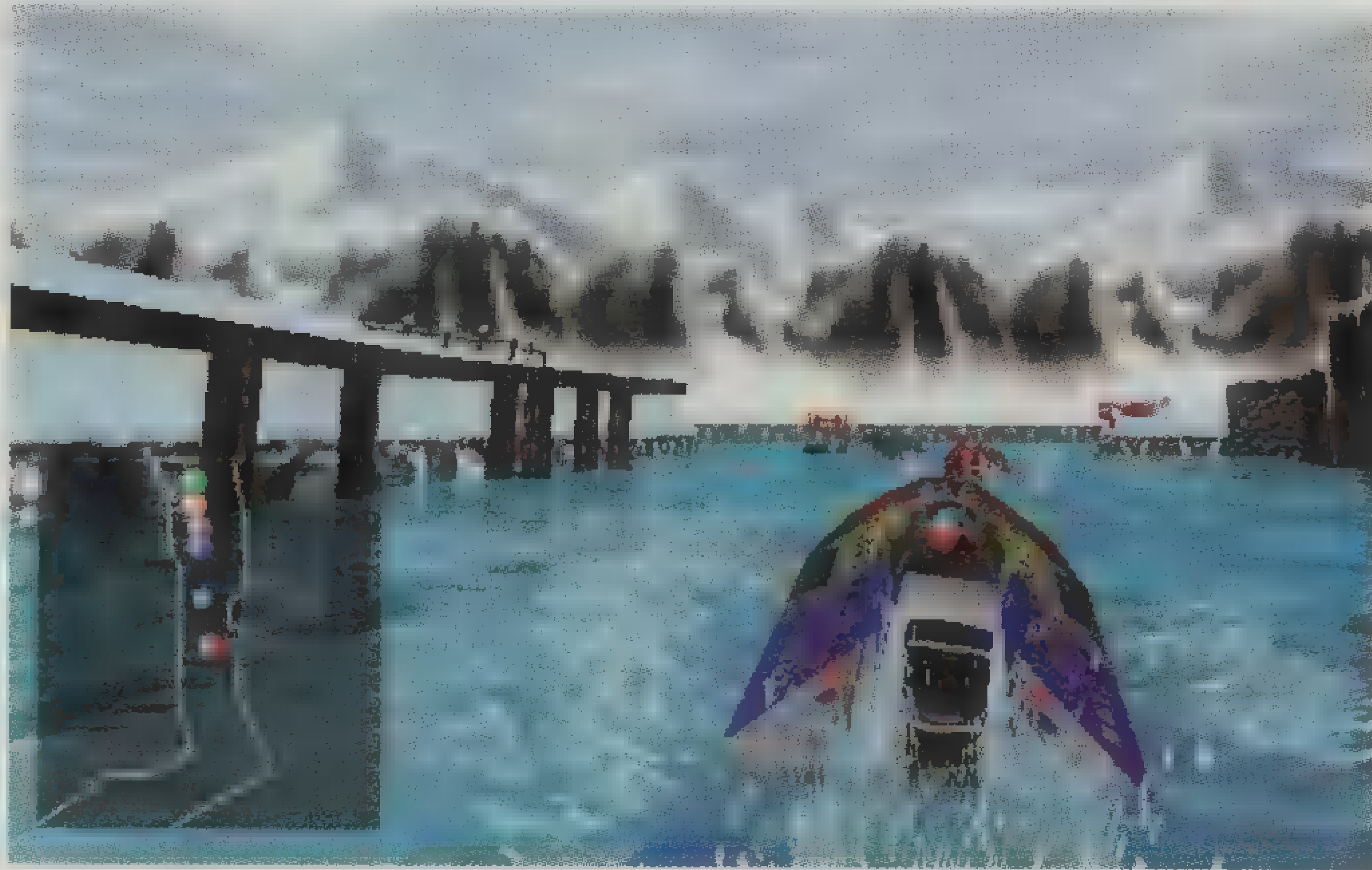
Powerboat Racing

Morska bryza

Śmiganie po wodzie

Czy graliście kiedyś w *Wave Race* na N64? Woda wygląda tak realistycznie, że można by przysiąc, że to telewizor przecieka. *Powerboat Racing* to próba ze strony Interplay zrobienia tego samego na PC. Pierwsza rzecz, która rzuca się w oczy, to ogrom wysiłku włożony w stworzenie środowiska gry. Na widok liczby szczegółów tła szczęka po prostu opada – od policjantów bezceremonialnie wrzucanych do rzeki po orły polujące na ryby wśród pięknych krajobrazów. Model fizyczny też jest bez zarzutu. Łodzie zachowują się tak jak należałoby oczekiwać, nawet w czasie potężnych skoków.

Jednak, jak mogliśmy się zorientować, woda w grze ma tylko jedną postać. *Wave Race* odniosła tak duży sukces, gdyż z powodzeniem potrafiła przedstawić zarówno niczym niezmąconą powierzchnię, jak i szalejące tsunami. Jeden jedyny rodzaj powierzchni wody w Powerboat traci trochę na innowacyjności. Nie chcąc jednak wyciągać zbyt pospiesznych wniosków z werdyktem zaczekamy do marca, kiedy to powinniśmy otrzymać skończony produkt.



Wodna fizyka to coś nowatorskiego, a wszystko dzięki *Powerboat Racing*.



Ale urosła!

***Pandemonium*, anemiczna platformówka z PlayStation wróciła. Tym razem jest to *Pandemonium 2* i obiecuje nieco lepszą jakość, głównie dzięki nowym ruchom, magicznym zaklęciom i lepszej grafice. Nikki, jedna z dwojga bohaterów (drugi to nieco przerażający Fargus), również uległa pewnym... modyfikacjom mającym na celu przyciągnięcie nowych fanów. Gdyby takie kobiety istniały naprawdę, to po kilku latach nabawiłyby się ciężkich schorzeń kręgosłupa. Dosyć jednak dygresji natury anatomicznej. *Pandemonium 2*, bez względu na to jak dobra się okaże, będzie miała ciężkie zadanie przekonania do [illegible] pecetowych graczy. Nieźle wyglądająca, ale jednak dwuwymiarowa platformówka może nie zdołać odciągnąć ich od ogromnego powabu *Quake'a II* czy *Total Annihilation*. A może się mylimy?**



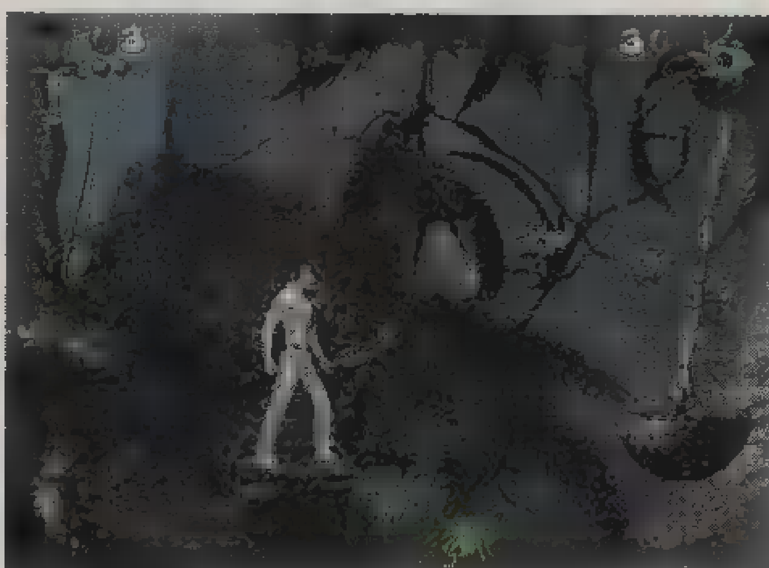
Wyspa 7 Skarbów

Platformowy renesans?

Wydawałoby się, że gry platformowe na peceta odeszły już w zapomnienie. Mimo tego gatunek ten ma wciąż wielu zwolenników, którzy na pewno zainteresują się tą informacją. Premiera tej klasycznej gry platformowo-zręcznościowej zapowiadana jest na początek marca (najprawdopodobniej, gdy czytacie te słowa gra jest już w sprzedaży). Oto słowa autorów gry o ich produkcie: „Naszym zamiarem była próba przywrócenia na PC tradycji gier platformowych. Wydaje się, że w zalewie gier 3D czy RTS perfekcyjnie wykonana platformówka może wypełnić pewną niszę rynku. Nie ukrywamy, że sporą inspiracją dla *Wyspy* były gry konsolowe". Mocną stroną tej pozycji jest grafika. Każdy poziom to kilkanaście megabajtów renderingu. Programiści zrezygnowali podczas tworzenia leveli z tzw. „tajlowania", czyli układania etapów z małych „klocków", dzięki czemu gracz nie ma wrażenia monotonii. Dodatkowo wieloplanowy scrolling w znacznym stopniu uprzestrzennia grę. W podwyższonych rozdzielczościach (gra obsługuje 640x480, 640x400, 320x240, 320x200) *Wyspa* robi dość duże wrażenie.









Gra składa się z 13 ogromnych poziomów, z których każdy zaprezentowany jest w odmiennej szacie graficznej. Akcja *Wyspy* toczy się m.in. na statku, pod wodą, w dżungli, w jaskiniach, w kopalni, zamku oraz fabryce. Każdy świat ma oczywiście odmiennych mieszkańców przeszkadzających graczowi w wykonaniu misji... Dla gracza przewidziano różnorodne zadania do wykonania. Czasem musi walczyć o przeżycie, a czasami tylko unikać niebezpieczeństw. Od czasu do czasu konieczne jest rozwiązanie kilku zagadek logicznych, są także poziomy, gdzie liczą się tylko szybkie palce...

Specjalnie skomponowana klimatyczna muzyka (oczywiście format Audio) i rewelacyjne efekty dźwiękowe znacznie zwiększają grywalność.

Jako ciekawostkę można podać, że gra będzie równocześnie wydana w Europie w wersji multi-language (angielskiej, niemieckiej i włoskiej).

Kolonialne zmagania

Dark Colony, jak może pamiętacie, wydawała się znakomicie, ale nie zachwyciła w tłumie klonów *Command & Conquer*. Z pewnością więc przydałby jej się upgrade i oto jest. Nazywa się *Dark Colony: The Council Wars* i obejmuje 16 nowych misji (podzielonych równomiernie między Ziemian i obcych), nowe tereny, dwie nowe jednostki i inne tego typu zmiany, które mogą usatysfakcjonować graczy. Albo i nie. Czas pokaże.

Konkurent Quake II?

Chociaż firma Corwin Software Studios powstała stosunkowo niedawno, jej założyciele mają już pewne doświadczenie w pisaniu gier. Dzięki współpracy z Mirage Software polegającej na szeroko rozumianej pomocy techniczno-finansowej, firma z wielkim rozmachem zabrała się za tworzenie swojej nowej gry first person perspective. Jak dotąd niewiele wiadomo na temat tego produktu (nie znamy nawet jego tytułu!), ale





Bragens Berry

Nowa polska przygodówka

Wszyscy giercmani, będący fanami przygodówek, nie powinni narzekać. W Polsce powstaje obecnie kilka ciekawych gier tego typu, które – przynajmniej w zapowiedziach – wyglądają na dość interesujące pozycje.

Fabuła gry przedstawia się następująco: „Bartek to świeżo upieczony czwartoklasista. Wraz z rodzicami wyjeżdża na wycieczkę. Podczas zwiedzania lochów starodawnego zamku, w którym – jak głosi legenda – zamknięty był wielki „szaman", wszyscy zwiedzający usłyszeli o klątwie, jaka oczekuje śmiałków naruszających spokój tego miejsca. Kilka dni później rodzice Bartka ciężko zachorowali, a sam Bartek otrzymał anonimowy telefon od nieznajomego, który powiązał niedawną wycieczkę do lochów i nie wyjaśnioną przypadłość rodziców...". Gra *Bragens Berry* jest pełną ciekawych pomysłów przygodówką. Akcja rozgrywa się w średniowiecznym miasteczku pełnym ulic, domów oraz lochów. Grafika jest w standardowej już obecnie rozdziałce – 640x480. W *Bragens Berry* jest około 150 lokacji (każda ma od 4-8 widoków) z animowanymi sceneriami. W grze występuje upływ czasu oraz podział na noc i dzień (dzień trwa ok. 30 min). Bohater musi dbać o swój odpoczynek, miejsce do spania oraz żywność. Do tego dochodzi oczywiście, jak w każdej klasycznej przygodówce, rozwiązywanie zagadek. *Bragens Berry* ma dosyć niskie wymagania sprzętowe: 486DX4, 8 MB RAM, SB oraz karta SVGA.

Kali

Nowy serwer giercowniczy

Mamy dobrą wiadomość dla polskich giercmanów. Firma Sprint sp. z.o.o. uruchomiła pierwszy w Polsce system umożliwiający granie przez Internet.

Wciąż zwiększająca się liczba gier działających w systemie *Kali* sięga obecnie 80 pozycji. Umiejscowienie w Polsce serwera gier *Kali* zapewnia dużą prędkość transmisji, co w rezultacie owocuje wysokim komfortem grania z innymi użytkownikami Internetu. Oto krótka lista przykładowych gier kompatybilnych z systemem *Kali: Blood, Doom 2, Duke Nukem 3D, Heroes of Might & Magic 2, Hexen II, Jedi Knight, Mechwarrior 2, Mortal Kombat 3, Quake, Warcraft 2, Red Alert, X-Wing vs Tie Fighter.* Więcej informacji oraz niezbędne do korzystania z usług systemu oprogramowanie znajdziecie na stronie http://kali.sprint.pl.

autorzy rzucają bardzo mocnymi słowami. Twierdzą, że ich produkt może zagrozić samemu *Quake II.* Gra charakteryzuje się w pełni trójwymiarowym środowiskiem, wielopiętrowymi, bardzo zróżnicowanymi budowlami (krypty, piwnice, spiralne schody, szyby wind), ruchomymi ścianami oraz oświetleniem i cieniowaniem w czasie rzeczywistym. Grafika wygląda rewelacyjnie (popatrzcie na ekrany), ale z tego co nam wiadomo do pokazania pazurów gra potrzebuje naprawdę silnego sprzętu. O postępach w pracy będziemy Was informować na bieżąco.



CD NA BEZLUDNĄ WYSPĘ

Kolejny guru przemysłu rozrywkowego przygotowuje się do wyprawy na naszą mityczną bezludną wyspę, ściskając pod pachę garść swoich ulubionych tytułów.

W TYM MIESIĄCU...

David Braben

Pozycja: Szef Frontier Software
Krótka historia: Braben stał się sławny w latach osiemdziesiątych dzięki *Elite*, trójwymiarowej grze kosmiczno-handlowej napisanej do spółki z Ianem Bellem. Następnie popełnił kilka konwersji na komputerek Micro i stworzył Zarcha – pokazową grę na maszynkę Acorn Archimedes, która później ukazała się w wersji na Amigę pod tytułem *Virus*. Ostatnio skoncentrował się na rynku PC, tworząc kontynuacje *Elity*, czyli *Frontier* i średnio udaną *Frontier: First Encounter*.
Obecny projekt: *Virus 2000* dla Grolier Interactive


Oto tył naszego ulubionego hydraulika.

„Pierwsza gra, jaką bym zabrał ze sobą, to *Mario 64*. Tym czym mnie najbardziej pociąga są chytrze ukryte w niej elementy. Bardzo podoba mi się również sama prezentacja, na przykład sposób poruszania się Mario. I nie chodzi tylko o śliczną grafikę, ale bardziej ogólne komiksowe podejście. Uważam również, że Mario przemawia do szerszej publiczności niż na przykład *Tomb Raider*.
Następnie wybrałbym *Populousa*. Podobają mi się gry tego typu, gdyż mają ogromną różnorodność sposobów interakcji. Na korzyść *Populousa* przemawia również fakt, że w momencie premiery zdecydowanie wyróżniał się wśród innych produkcji.
Nie mam zwyczaju przesiadywania godzinami nad grą, więc przydałoby się coś do czego z chęcią bym wracał. Taką grą z całą pewnością jest *Dungeon Keeper*. Podobał mi się również *Transport Tycoon* Chrisa Sawyera – jest bardziej złożony niż wydawałoby się to na pierwszy rzut oka. Dostarcza również wiele radości w trybie multi-player, ale w pojedynkę też mu niczego nie brakuje.
Grając na bezludnej wyspie, przydałaby się duża różnorodność gatunków, dlatego też zabrałbym ze sobą *Defendera* Williamsa. Była to gra wyróżniająca się na tle innych współczesnych jej produkcji, a stworzone przez Eugene Jarvisa efekty strzałów z laserów i eksplozji były zdumiewające. System sterowania był na odpowiednim poziomie skomplikowania. (Na wypadek gdyby ktoś nie wiedział - w oryginalnej wersji automatowej trzeba było korzystać z przerażającej liczby guzików – joystick do kierowania góra-dół i osobne klawisze do przyspieszania i zwalniania, zrzucania bomb, strzelania i wchodzenia w hiperprzestrzeń – Ed).


***Dungeon Master*, gra zaznajamiająca nas z piekielnymi stworami.**

Lista Przebojów

Awans | Spadek | Bez zmian | Premiera | Powrót

Niech mnie licho, pneumatyczna *Tomb Raiderka II* wykolegowała świąteczny numer jeden i *Quake'owi II* nie pozostało nic innego jak toczyć pianę na drugim miejscu. Poza tym nareszcie udana *FIFA* Electronic Arts dotarła do pozycji trzeciej. *Blade Runner* i *Grand Theft Auto* są dużo lepsze niż zajmowane przez nie pozycje, więc trudno dziwić się ich smutkowi. Ale ich mamusie z pewnością je kochają, więc nie jest tak źle.

Top 20 CD-ROM

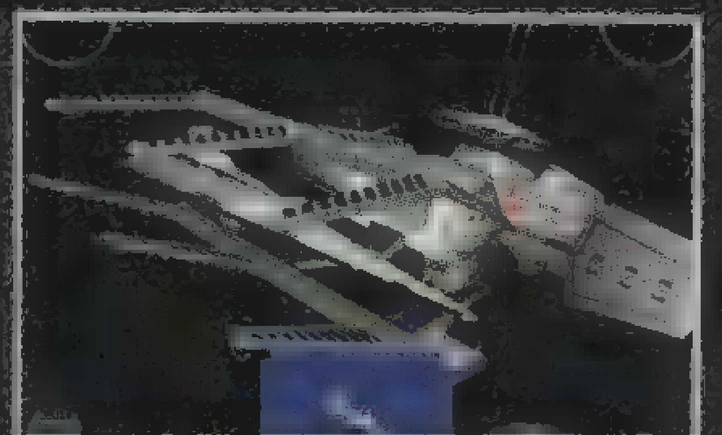
1	Tomb Raider	Eidos
2	Quake II	Activision
3	FIFA: Road To World Cup 98	Electronic Arts
4	Flight Simulator 98	Microsoft
5	Rally Championship/X Miles	Europress
6	Championship Manager 97/98	Eidos
7	Worms 2	Microprose
8	F22 Air Dominance	Ocean
9	Blade Runner	Virgin
10	Balance Of Power	Virgin
11	Grand Theft Auto	BMG
12	The Curse Of Monkey Island	Virgin
13	Riven	Broderbund
14	Men In Black	Gremlin
15	Age Of Empires	Microsoft
16	TOCA Touring Car Championship	Codemasters
17	International Rally Championship	Europress
18	Jedi Knight	LucasArts
19	Total Annihilation	GT
20	I-War	Ocean

Najbardziej oczekiwane gry

Dystans między *Tiberian Sun* a *Duke Nukem Forever* zmniejsza się z każdą chwilą, a *Alpha Centauri* dokonuje niespotykanego dotąd skoku z pozycji 9 na miejsce 3. Natomiast *Half Life* całkowicie wypada z gry. Fortuna zmienną jest. *C&C Commando*, *Dungeon Keeper 2* i *Civilization III* mają znakomite wejście dzięki naszym zapowiedziom na rok 1998 z zeszłego numeru.

1. Tiberian Sun
2. Duke Nukem Forever
3. Alpha Centauri
4. Grim Fandango
5. Civilization III
6. C&C: Commando
7. Dungeon Keeper
8. X-COM: Interceptor
9. Unreal
10. Prey


„Oto *Tomb Raider II*, gdyby ktoś nie wiedział.”


„A to? To, oczywiście *Balance Of Power*.”



[illegible] dwudziestka PC Gamera [illegible] przy udziale PC World [illegible] dystrybutora gier na [illegible]

Spróbuj tego kolego!



Być może *Duke Nukem Forever* zrobi z *Quake II* to co zrobił *Duke Nukem 3D* z *Doomem:* zaczerpnie od niego główną ideę i podwoi radość z giercowania. Steve Owen, narażając swoją skórę, niczym James Bond, tępiący całe plugastwo świata, przeprowadził dla Was mały wywiadzik, wyjaśniający wszystkie wątpliwości dotyczące tej giery.

Duke Nukem 3D wciąż będący dla wielu fanów strzelaninek jedną z najlepszych gier tego typu w trybie single-player, jest właśnie poddawany wielkiej kuracji odmładzającej. Podczas gdy Apogee/3D Realms pracują nad własnym engine, który będzie zastosowany w *Prey, Duke Nukem Forever* poszedł na skróty, bazując na poprawionym id-owym engine ■ *Quake II.*

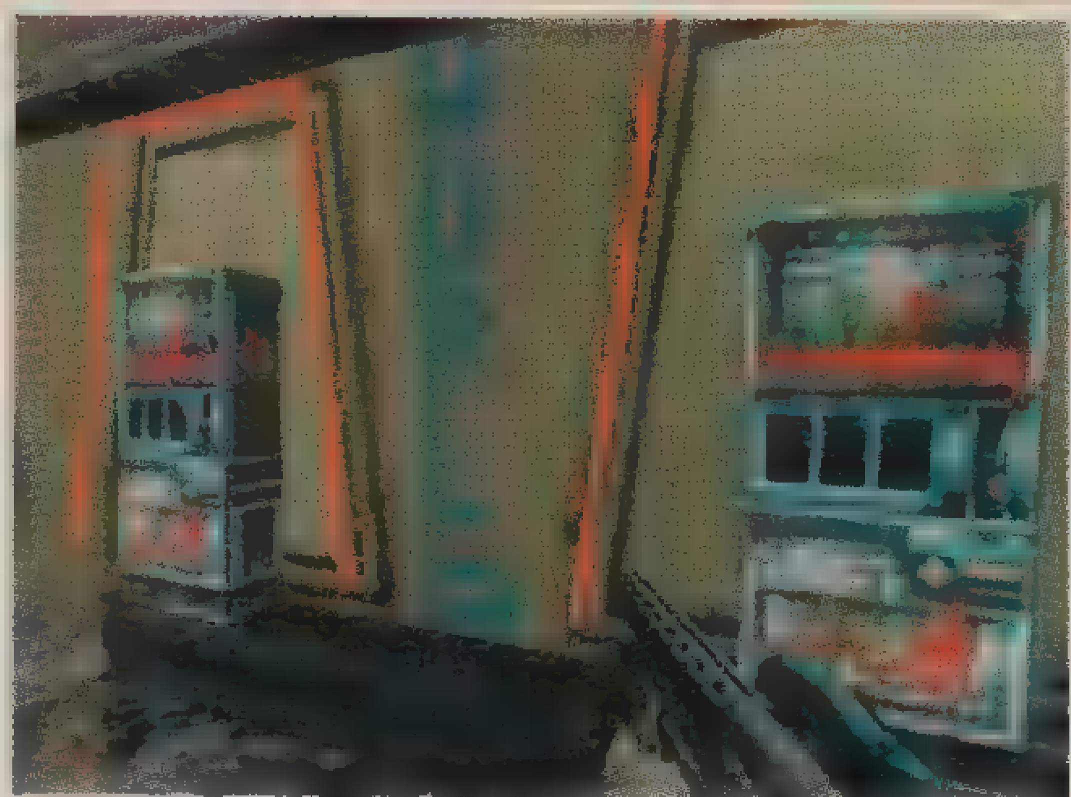
Obecnie w wielkiej tajemnicy trwają intensywne prace nad stworzeniem następcy DN 3D. Projekty schowane w dobrze strzeżonym budynku są niedostępne dla oczu zwykłych śmiertelników. Oczywiście Wasi nieustraszeni bojownicy o Niczym Nieograniczony Dostęp Do Informacji wysłali do siedziby Apogee swojego agenta. Po dotarciu na miejsce docelowe i dziesięciominutowej ucieczce nasz kula-szpiegula stanął oko w oko z brygadą dobrze uzbrojonych ochroniarzy, którym nakazano pruć z Uzi do każdego dziwnie wyglądającego typka. No cóż, biedny Steve pomyślał sobie najpierw o tym, że nie raz mówiliśmy mu, iż wygląda co najmniej dziwnie... Później pomyślał o własnej rodzinie i zamknął oczy... Nagle z interkomu dobiegł go głos:

„Wolnego panowie! Nie strzelać! Przyprowadźcie jeńca do mnie."

Steve rozpoznał w nim Scotta Millera, szefa Apogee. Idąc do jego biura myślał intensywnie o tym jak wybrnąć z tej rozpaczliwej sytuacji. Oto jak przedstawia się dalsza część jego historii.

Znajomy widok

Kiedy tak stałem obok wielkiego, skórzanego fotela Millera czułem w gnatach, że coś jest nie w porządku. Pomyślałem sobie, że muszę przedsięwziąć jakieś kroki, prowadzące mnie do wolności. Jednak szybko zrezygnowałem z tego pomysłu. Zanim zdążyłem rzucić okiem na okno (które okazało się być zrobione z pancernego szkła) do biura wściubił swego nochala mój orientalny strażnik. Poza tym byłem





(Powyżej) *Duke Nukem 3D* zapoczątkował ideę interaktywnego otoczenia w grach FPP. Wygląda na to, że w *Duke 4* trend ten będzie kontynuowany. Spójrzcie tylko na ten most! (Lewo) *Engine Quake II* pozwala na stosowanie bardziej wyrafinowanych rozwiązań graficznych.

„Możecie mi wierzyć: w *Quake II* jest dużo rzeczy, które mogłyby być ulepszone – dokona tego właśnie *Duke 4*" – Scott Miller, szef Apogee.

na czterdziestym piętrze i zanim bym doleciał do ziemi (co w tej sytuacji nie byłoby i tak wielką przyjemnością) zespół miotaczy płomieni sprzężony z fotokomórkami zrobiłby ze mnie tosty w ciągu kilku sekund. Oczywiście wszystkie pułapki można unieruchomić, ale do tego potrzebny był mi ten diabelski, naszpikowany elektroniką aparacik, który noszą ze sobą ludzie z Apogee.

Moje rozmyślania przerwał nagle głos Millera.

„Taaaa... Witam Panie Donald. Oczekiwałem Pana."

„Nazywam się Owen. Steve Owen" wyjaśniłem zrezygnowany, myśląc sobie, że niedługo stanę się kolejnym żurnalistą, który oddał swe życie za chęć niesienia prawdy.

Miller zaczął zgrywać się na Wielkiego Bossa. Usiadł za swoim wielkim, dębowym biurkiem. Światło padające zza jego głowy, powodowało, że nie dostrzegałem rysów jego twarzy. Powoli z namaszczeniem Miller wyjął ze stylizowanego pudełka cygaro. Wyczuwałem że coś zaczyna się dziać. Ten potworny nastrój grozy psuł tylko obrzydliwy kot przechadzający się po pokoju z głośnym miałczeniem. Ale to nie było moje biuro i nie mój interes, więc postanowiłem nie zwracać uwagi Millera na ten drobny szczegół.

„Och Panie Miller, co za miła niespodzianka!" – podałem mu swoją dłoń – „miałem nadzieję, że rączej się spotkamy w..."

„Oddsox!" – wrzasnął Miller do mojego strażnika – „Zabij go!"

Zważywszy na rozmiary osobnika zwanego Oddsoxem, trzeba przyznać, że poruszał się on z niezwykłą szybkością. Ostrze jego miecza wydostało się z pochwy, zanim zdążyłem mrugnąć okiem. Facet zbliżył się do mnie. Poczułem, że robi mi się gorąco i w tym samym momencie zobaczyłem błysk dobrze wypolerowanej stali. Po króciutkiej chwili usłyszałem świst i... stukot toczącej się po dywanie głowy kocura szwędającego się po biurze.

„Przepraszam za przerwanie dyskusji" – rzekł Miller – „W czym mogę pomóc?"

Od teraz tylko prawda

W tym momencie poczułem się trochę bardziej pewny siebie i postanowiłem już co zrobię. Po prostu – postaram się wyciągnąć od gościa tak dużo informacji jak tylko to jest możliwe, a dopiero później będę myślał o sposobie ucieczki.

Odkąd powstawały najbardziej znane strzelaninki 3D na peceta, takie jak *Quake II, Daikatana, Sin, Half Life,* do prasy zawsze przedzierały się jakieś informacje na temat postępu pracy i nowinek zawartych w tychże produkcjach. Nie wiadomo z jakiego powodu, *Duke Nukem Forever* nie poszedł ich śladami. Pomyślałem sobie, że jeśli dobrze wykonam swoją robotę to po pierwsze zostanę porządnie wynagrodzony, a po drugie, przejdę do historii, jako pierwszy człowiek, który bezpośrednio od szefa Apogee, zdobywa informacje na temat jego nowego produktu.

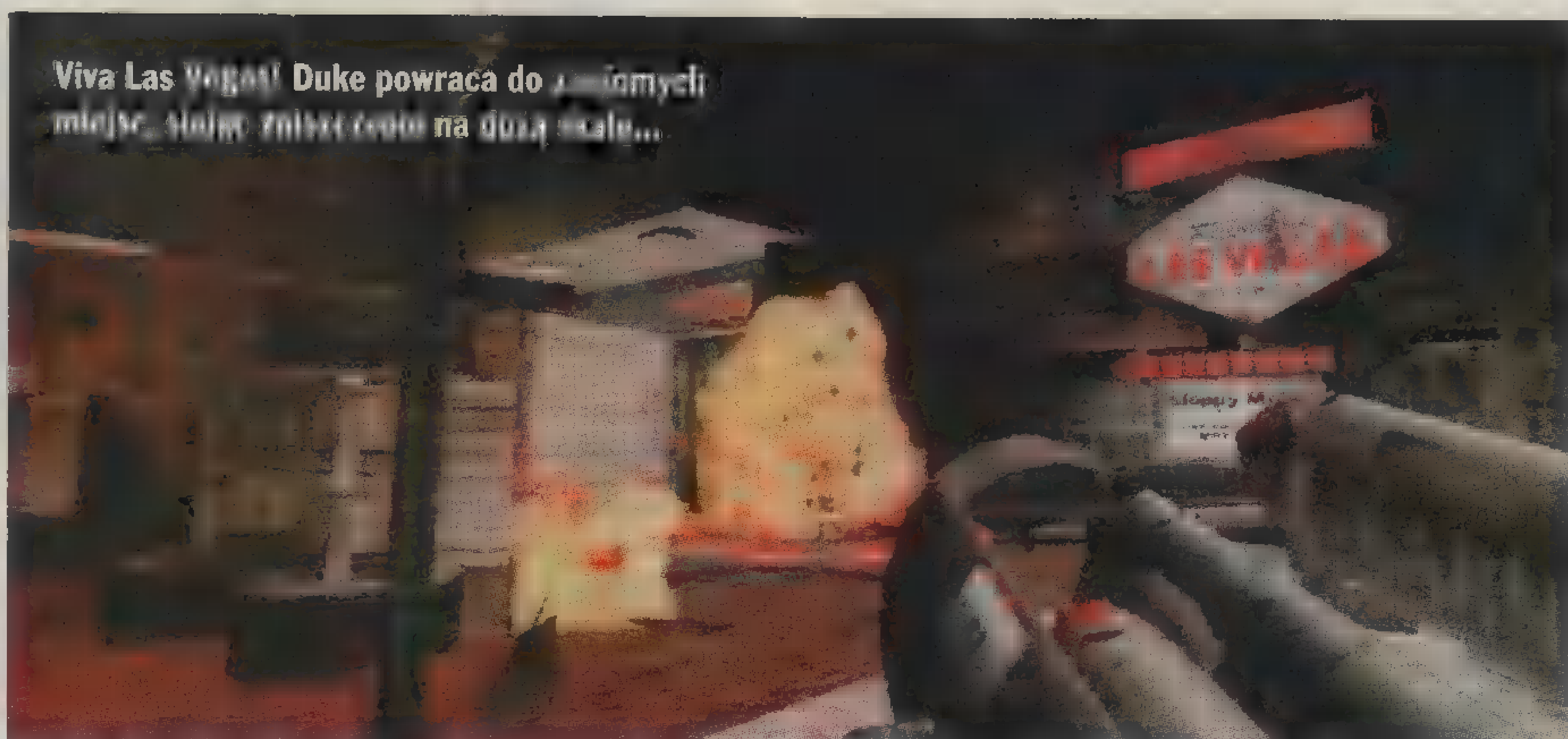


„Opracowaliśmy kilka unikalnych sposobów rozwiązywania zagadek występujących w *DN4*. Od teraz będą one przypominały bardziej prawdziwą przygodówkę niż strzelaninkę. Nie znajdziecie tu np. czerstwych kawałków w stylu: znajdź klucz i otwórz drzwi" – Scott Miller.



Częściowo zanurzony w wodzie samochód najlepiej obrazuje efekt przezroczystości. Fajne!

Pamiętacie zapewne, że gdy pseudogracze – np. czytelnicy Daily Telegraph – odkrywali dopiero *Dooma*, mniej więcej piętnaście miesięcy po jego wydaniu, większość poważnych giercmanów zaczęła dostrzegać grę *Duke Nukem 3D*. Był to produkt z gatunku FPP, który pod każdym względem przewyższał ten ze stajni Id. Większe mapy, więcej potworów, większy arsenał i inwentarz, opcja SVGA, różne dodatki, pułapki oraz interaktywna sceneria były poważnym krokiem do przodu w stosunku do *Dooma*. Apogee/3D Realms chcą aby ich będący właśnie w fazie tworzenia Prey, był najlepszą gierą FPP. Z tego powodu odsunęli po raz kolejny jego premierę, argumentując to chęcią dopieszczenia produktu do maksimum. Aby jednak zaspokoić rządzę giercmanów i nie przedłużać okresu niewydawania nowych strzelanin, chłopaki zdobyli licencję na engine *Quake II*. Po dość znacznym w wielu miejscach jej zmodyfikowaniu postanowili, że wcisną ją w jakąś gierę. Wybór padł na *Duke Nukem 4*. Powstaje pytanie: czy zważywszy na ogromny sukces *Quake II*, *Duke Nukem Forever* będzie wstanie odebrać mu królewską koronę? Scott Miller nie ma co to tego wątpliwości.

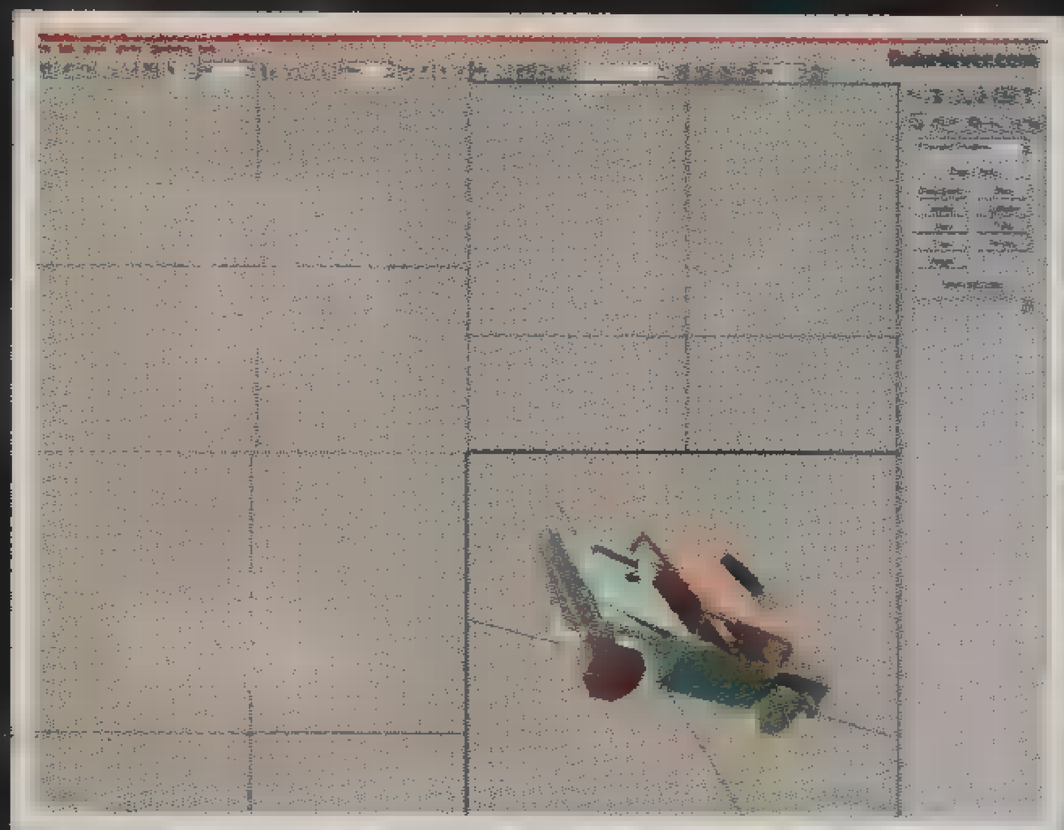


Viva Las Vegas! Duke powraca do [illegible] [illegible] zniszczonych na dużą [illegible]...

„To prawda, że enginy tworzone przez Id zostawiają pod względem technicznym całą konkurencję w tyle, ale jeśli chodzi o innowacje w ich grach – z tym jest znacznie słabiej!". Kontrowersyjne, ale godne przemyślenia słowa szefa Apogee. „Właśnie z tego powodu postanowiliśmy wydać *Duke Nukem Forever*. *Quake II* to wspaniała gra, ale wciąż brakuje jej tzw. megagrywalności. Tak naprawdę jest w niej tylko cząstka tego co znajdowało się, *Duke Nukem 3D* już dwa lata temu. Właściwie *DN 3D* jest grą, która nawet w obecnych czasach może pochwalić się dużym stopniem oryginalności. Możecie mi wierzyć: w *Quake II* jest dużo rzeczy, które mogłyby być ulepszone – dokona tego właśnie *Duke 4*".

Brygada devoloperów już od świąt Bożego Narodzenia 1997 roku czekała na dostarczenie kodu źródłowego engine *Quake II*. Gdy tylko go otrzymali od razu wzięli się do pracy, która polega na rasowaniu wielu jej elementów.

„Dostarczone nam engine będzie zmodyfikowane w znacznym stopniu" – potwierdza Miller. „Podczas tej pracy mieliśmy trochę tarć, ale możecie być pewni, że *Duke 4* będzie miał najbardziej zaawansowaną wersją enginu stworzonego przez Id".



Bardzo [illegible] tworzone [illegible] za [illegible]



Tak jak u [illegible] także i w *Duke 4* [illegible]

Wykorzystując chwilę nieuwagi i zamyślenia Millera udało mi się zerknąć na chwilę do jego prywatnego peceta. Oto co znalazłem w nim na temat nowinek w *Duke Nukem Forever*. Poza znanymi ▪ *Quake II* kolorowym oświetleniem oraz przezroczystością możemy się spodziewać bardziej zróżnicowanych tekstur oraz dużo większej interaktywności otoczenia. *Duke 4* jest opracowywany jako możliwie najbardziej satysfakcjonująca hybryda piękna *Quake* oraz wyobraźni *Duke 3D*. Nawet na tak wczesnym stadium tworzenia gry byłem pod dużym wrażeniem poziomu interaktywności otoczenia. Wiszące mosty linowe, realistyczne lampy uliczne (które mogą być zestrzelone) i supereksplozje są wprost powalające. Tak, to prawda! Żadna strzelanina 3D nie ma zaimplementowanego tak dużego stopnia destrukcji! Oczywiście w *Duke 4* nie zabraknie perfekcyjnego designu poziomów: rozbieranki, tańczące w bikini panienki lub inne sybaryckie kawałki są tu na porządku dziennym. „Człowieku jesteśmy 3D Realms!" wykrzykuje Miller, udając stuprocentowego jankesa. „Kontrowersyjność i niespodzianki to nasza druga natura!"

Płynące korzyści

Oczywiście wykorzystanie engine Id-u pociągnie za sobą wiele pozytywnych konsekwencji.

„Zaistnieje coś na kształt DukeWorld, myślę także, że powstaną klany fanów Djuka. Oczekuję również pojawienia się wielu dodatków do gry."

„Najważniejszą myślą, jaką powinieneś wynieść z tej rozmowy" – mówi Miller – „jest to że *DN 4* nie jest po prostu sequelem *Duke Nukem 3D*. To całkowicie nowa gra. Jej akcja rozgrywa się w pobliżu Los Angeles, a walczył będziesz przeciwko Dr protonowi. Znajdziesz tu kopę naprawdę dobrych lokacji, takich jak Hoover Dam, Wielki kanion czy Strefa nr 51.

Ponieważ gra jest jeszcze we wczesnym stadium powstawania, Miller odmawia podania szczegółów dotyczących broni, która znajdzie się w pełnej wersji gry. Dowiedziałem się tylko o podrasowaniu standardowego shotguna oraz HoloDuke'a. Niestety, gdy chciałem wyciągnąć od niego coś więcej na ten temat, szybko zmienił zdanie.

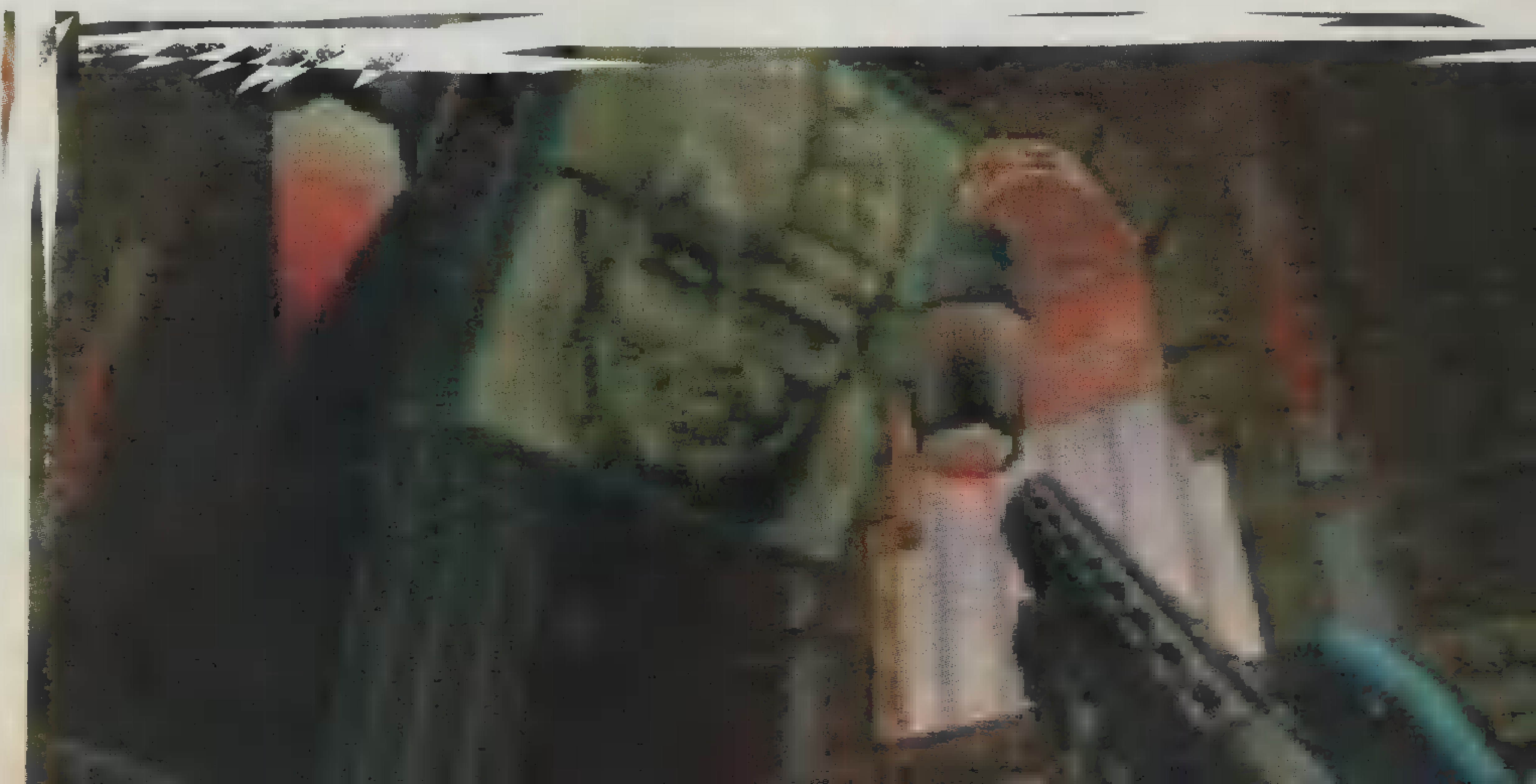
„Opracowaliśmy kilka unikalnych sposobów rozwiązywania zagadek występujących w DN4. Od teraz będą one przypominały bardziej prawdziwą przygodówkę niż strzelaninkę. Nie znajdziecie tu np. czerstwych kawałków w stylu: znajdź klucz i otwórz drzwi". Zapytałem Millera czy mógłby zdradzić mi liczbę poziomów. Usłyszałem jak zgrzytnął zębami.

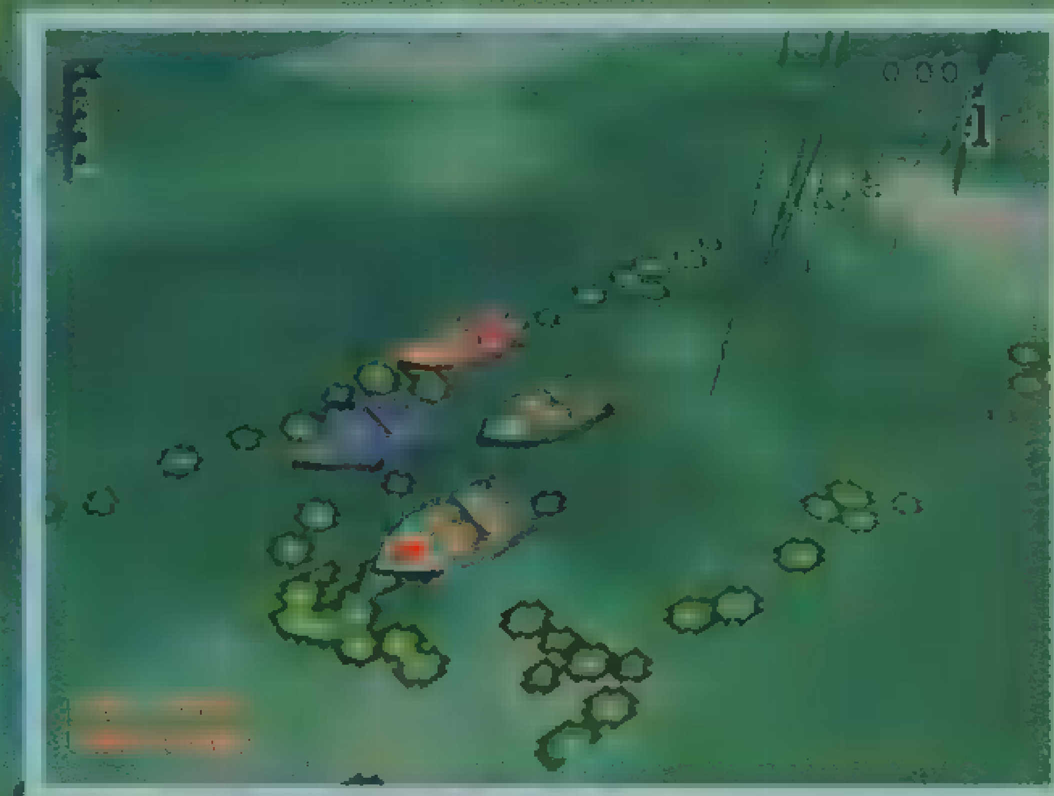
„Poziomy, szmoziomy". Przyznaję nie zrozumiałem, więc poprosiłem o wyjaśnienie.

„Najprawdopodobniej będzie około 20 leveli podzielonych na 5 lub 6 stref". Swego czasu krążyły nawet plotki, że w *Duke Nukem 4* gracz będzie mógł wcielić się w postać kobiety. Miller zdecydowanie zdementował te plotki.

„Zapytaliśmy Larę czy nie zgodziłaby się, ale odmówiła, tłumacząc się, że przerażają ją kosmici i wielkie spluwy!" Ha! Ha! – pozwoliłem sobie na odrobinę luzu. „Serio, ale możecie być zaskoczeni, jednakże tylko w trybie multi-player".

Apogee/3D Realms mają bardzo dużo powodów na trzymanie danych o swoim produkcie w ścisłej tajemnicy. W dzisiejszych czasach trendy zmieniają się tak szybko, że devoloperzy muszą być przygotowani na wprowadzenie zmian w każdej chwili. Scott Miller stwierdził, że nie powie nam już nic więcej, bo do pojawienia się *Duke Nukem Forever* jego pomysły mogą znaleźć się w innym produkcie. Tak kończy się ta opowieść. No a jak się wydostałem ▪ siedziby Apogee? To było proste – aż do samego wyjścia odprowadził mnie strażnik. Przebrałem się w marynarkę, pobiegłem do hotelu na spotkanie z sekretarką Millera i... spisałem to co przeżyłem!





Znacznie [illegible] i [illegible] bujający niż trzaski [illegible] w *Quake II*. A może bardziej [illegible]? NIE!

MICRO MACHINES 3

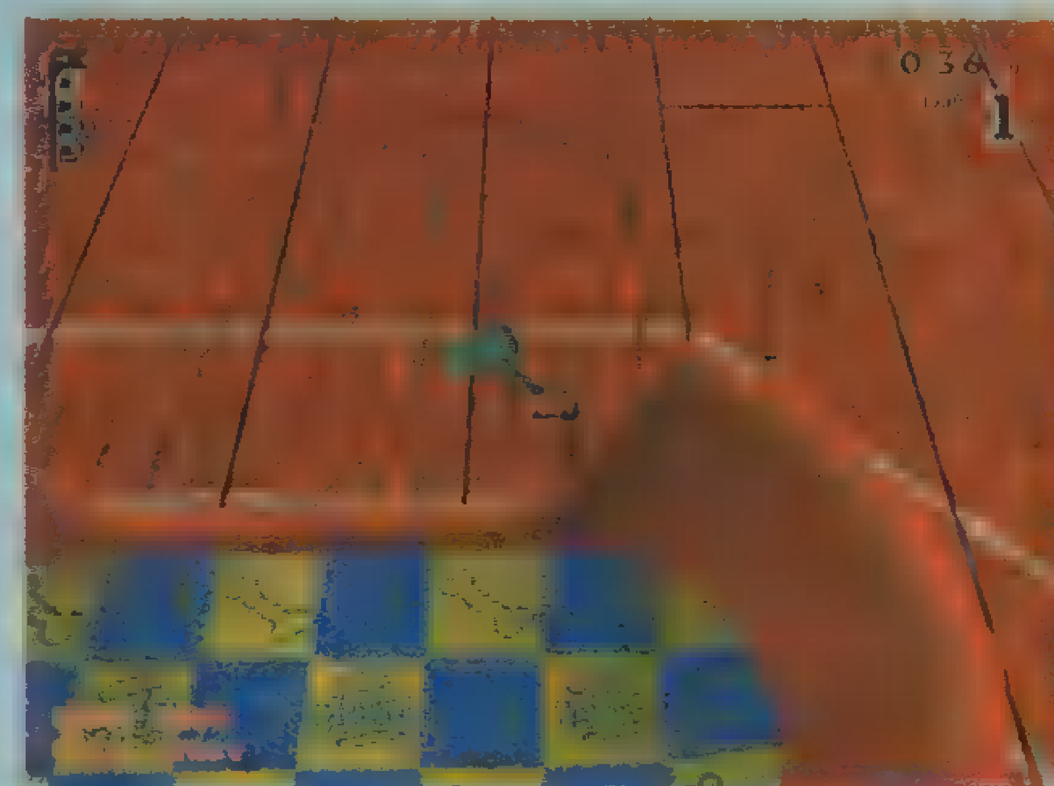
Oto mistrz świata w skali mikro! JONATHAN NASH

Doskonałość, a co za tym idzie i popularność *Micro Machines* wymaga wyjaśnień w mniejszym stopniu niż jakiejkolwiek innej gry. Wiesz jak jest... Dajmy na to, że udało Ci się na chwilę przyciągnąć uwagę jakiegoś widza. Chciałbyś pokazać mu jakiś typowo bajeczny moment z przytłaczająco wspaniałego Toonstruck (którego sprzedano w liczbie siedmiu kopii na całym świecie :-), ale... Żeby tego dokonać, musisz przejść przez pokaz historii, jaka jest odtwarzana w grze, załadować zapisany wcześniej stan wyścigu. A czas ucieka, pożerany przez wgrywanie tego cudeńka. Moment minął i widz sobie poszedł...

W *Micro Machines*, oczywiście, nic takiego nie ma miejsca – masz nad wszystkim kontrolę i natychmiast zapraszasz widza do gry. Po jakichś dwóch i dwóch setnych sekundy masz już przed sobą trasę, ścinasz zakręty, pojazdy pożerają paliwo. Wszystko oddane z precyzją i wprost sadystyczną dbałością prawdziwego mistrza produkcji gier. Nie zostaje Ci nic innego, jak tylko zakrzyknąć „Hip, hip! Hurra!" na cześć *Micro Machines!*

Poprzednie części *Micro Machines* były, oczywiście, znakomite, niemalże jak stare, czarno-białe komedie... Trzecia część z serii jest pierwszą, której akcja została przeniesiona w trzeci wymiar, co brzmi niebezpiecznie podobnie jak „kolorowanie czarno-białego filmu", ale w rzeczywistości sprawdza się i działa znakomicie.





Ashley grała wiele w poprzednie części MM. Można się narazić na niebezpieczeństwo, jeśli się z nią ktoś spiera.

„Wprawdzie każdy z power-upów jest ograniczony do możliwości trzykrotnego użycia w czasie rozgrywki, ale jak mi się wydaje, nie pasują one zupełnie do ducha *Micro Machines*. Tak jak zepchnięcie nieprzyjaciela do filiżanki z herbatą."

Supergrafika

Z precyzyjną, wprost sadystyczną szczegółowością, pojawiają się zbliżenia i oddalenia obrazu, kiedy pokazują się paskudne bruzdy przecinające drogę oraz ukryte pod napisa-

W poprzednim odcinku...

O *Micro Machines 3* pisaliśmy już w poprzednich numerach PCG PL o jej czterdziestu ośmiu trasach, trzydziestu dwóch pojazdach i dziesięciu typach wyścigów. Teraz możemy tylko dodać, że gra będzie wydana w marcu...

mi, czy też reflektorami punktowymi, fragmenty trasy. Teraz gwałtowne zakręty na mostach mogą już zakończyć się lotem kamery za pojazdem zbliżającym się do zimnej i obrzydliwie twardej ziemi... A kawałek poziomu laboratoryjnego, gdzie jesteś wrzucony do wnętrza skomplikowanej eksperymentalnej maszyny, jest w stanie skłonić Cię do pełnego potępienia nauki i podpalenia najbliższej szkoły. A i to, co robi kamera nie jest w stanie zakłócić szalonej akcji... Widać, co mogą zrobić Codemasters, jeśli tylko przyciśnie ich taka prasa jak Corby...



Dlaczego to wszystko jest takie duże? To wyjaśnia licencja. Wrrr. Muszę wyglądać jak śliniące się małpiątko.

Udało się nam wreszcie uruchomić demo *MM3*, ale kolorki wciąż jeszcze nie są odpowiednie. Jon Smith, który nazwał się głupio mistrzem *Micro Machines*, pomagał mi w testowaniu bojowego stylu turniejowego... Kiedy pokonałem go bez większego wysiłku (o ile nie wliczać w to nieskończonych upadków i nieznośnego trąbienia), nawet jemu nie udało się stwierdzić jakiegokolwiek spadku słynnej jakości gry.

Jako że mieliśmy z kim grać, nie mieliśmy specjalnie ochoty na wyścigi typu „walka z czasem" czy też na tajemniczo i kusząco nazwany tryb „pamiątkowy", w którym pojawiają się specjalne pojazdy. Ale i tak można się spodziewać, że będą one równie znakomite, jak i pozostała część. W tym momencie czuję się zobligowany, by wspomnieć o bardzo pomysłowo zrealizowanym ekranie opcji. Jest to wielka mapa samochodowa, po której Twój pojazd porusza się, mijając się z samochodami innych graczy. Z czterema z ośmiu graczy, jacy są możliwi do obsadzenia, przypomina to poruszanie się po centrum Rzymu w godzinach szczytu. Tylko ulice są węższe.

Wielkie młoty

Jedyną rzeczą, co do której nie mogę się przekonać w *Micro Machines 3*, jest dodanie bonusów, popularnych w strzelaninach power-up'ów. Natkniesz się zapewne na czołgi, mogące strzelać do przeciwników (które, tak naprawdę powróciły, tyle tylko, że tym razem są wyposażone w bomby), a na każdym z poziomów będziesz w stanie wyposażyć swój pojazd w wielkie młoty, rakiety, kleszcze i tego typu zabawki.

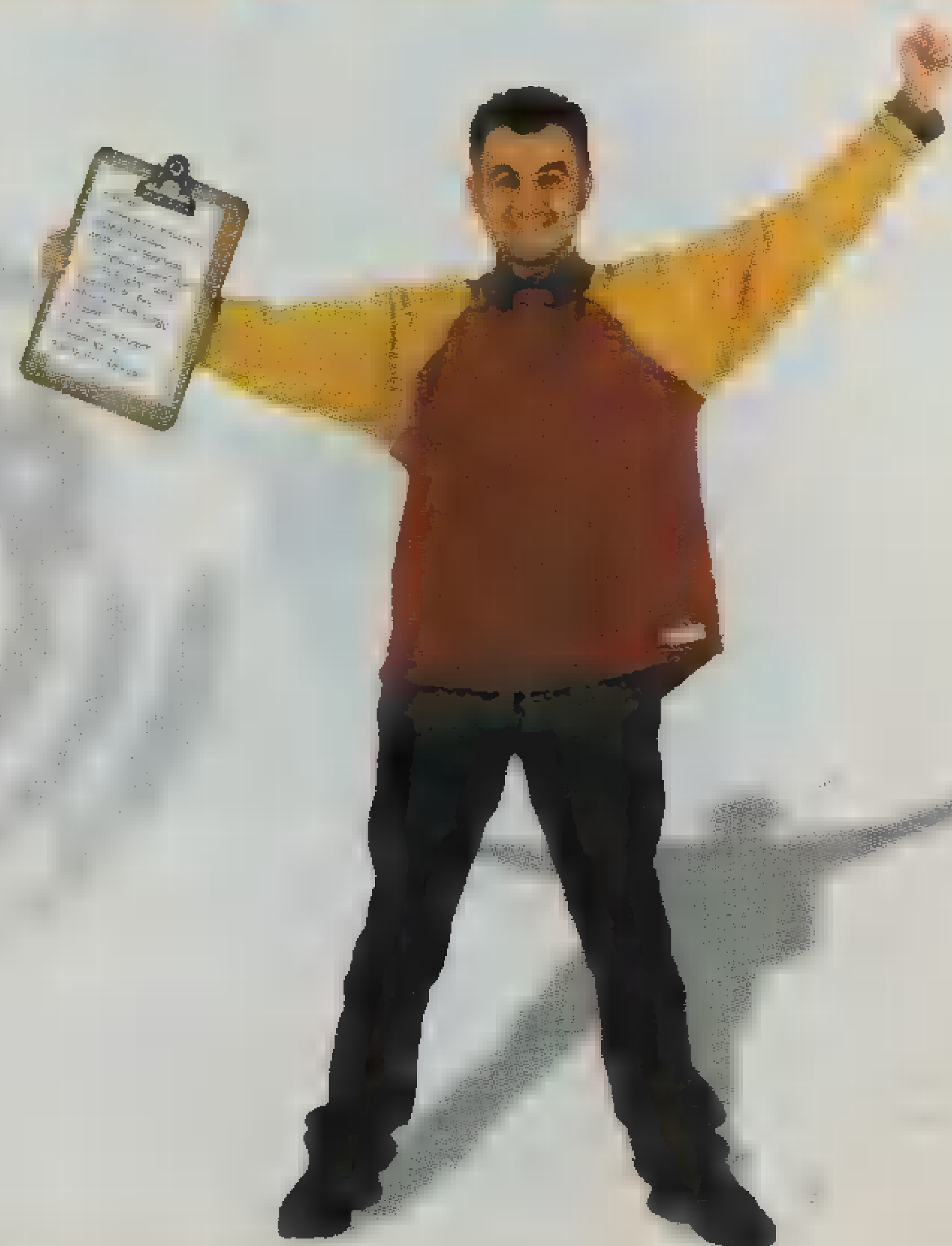
Wprawdzie każdy z nich jest ograniczony do możliwości trzykrotnego użycia w czasie rozgrywki, ale jak mi się wydaje, nie pasują one zupełnie do ducha *Micro Machines*. Tak jak zepchnięcie nieprzyjaciela do filiżanki z herbatą. No i pojawiło się drażniące oszustwo — w momentach kiedy masz tylko kilka sekund na to, by sobie skrócić trasę (gdy nazbyt z niej zjedziesz, Twój pojazd eksploduje) i z niej nie skorzystasz możesz się przez wieki kręcić, a Twoi przeciwnicy grzeją w Ciebie, kiedy tylko zbliżysz się do drogi...

Codemasters twierdzą, że piszą *Micro Machines V3* i do końca opierają się nazwie *Micro Machines 3D*. Dowiedziałem się ostatnio, że *Micro Machines* były tak naprawdę licencjonowaną grą, w której prawdziwe *Micro Machines* były maleńkimi samochodzikami. Odnoszę wrażenie, że ktoś tutaj zagubił drogę. I nie wydaje mi się, żebym to był ja... PCG



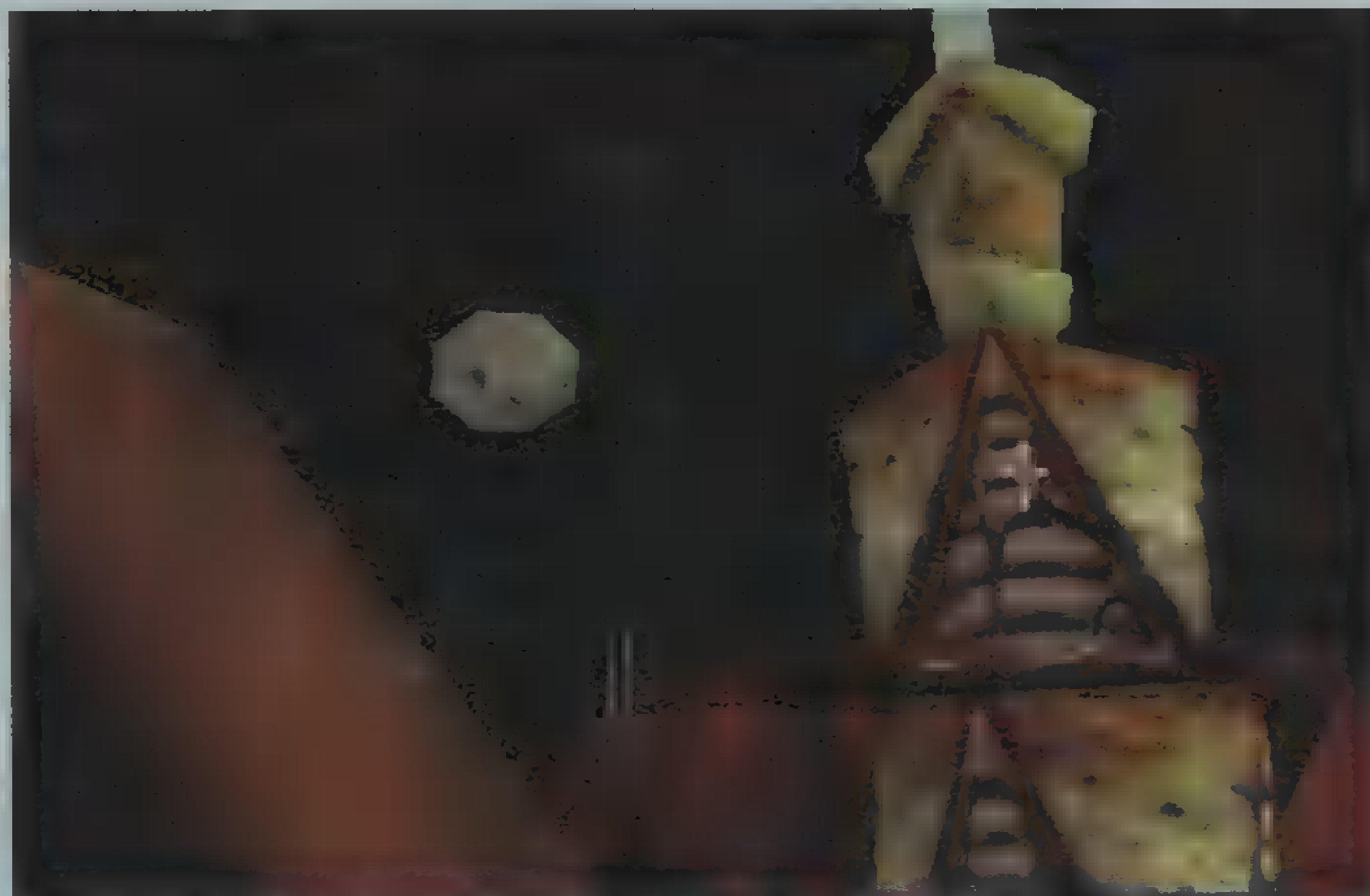
O próbach zepchnięcia z ekranu swoich konkurentów można już całkiem zapomnieć. Zawsze się zdarzy, że przeoczysz jakąś pułapkę, a Twój pojazd znajdzie spokojną przystań na złomowisku. Albo — pośród gigantycznych ołówków... Hmm... Może jakiś bezołowiowy dowcip?







Ekran startowy *Sentinel Returns* w nieoczekiwany sposób został zaadaptowany przez Microsoft dla Windows 98.



Czy kiedykolwiek zastanawiałeś się, co się stanie, kiedy Kermit postanowi przejść przez Wyspy Wielkanocne?

SENTINEL RETURNS

„Tylko włamywacze i Cyganie mówią, że nigdy nie wracają do tych samych miejsc, w których się już pojawili", twierdzi filozof skandynawski, egzystencjonalista Kierkegaard. „Pożywka dla umysłu", powiedział NATHAN JONES

Czasy wielkich mistrzów gry świateł i technicznych fajerwerków nigdy już nie wrócą. Czasy, kiedy to zwykła petarda mogła się zmienić w wulkan iskier i tęczowych świateł. A mimo tego, że nigdy nie mieliśmy nic do zarzucenia dekadzie Geoffa Crammonda i w pełni rozumiemy namiętności, jakie budzi on w graczach z mniej szacownych roczników, to dzisiejsze gry wydają się nam jakby pozbawione życia.

Wyobraźcie sobie Jona Romero we wszechświecie równoległym: „Oto nasza nowa gra. Została ona nazwana *Squint*", mówi odrzucając włosy na bok. „Używa ona engine *Quake II*. Stajesz w niej sam, przeciwko hordom Strogga..."

Oczywiście, moi młodzi Czytelnicy, nie wszystko tak wygląda. Ale wiemy o tym tylko dlatego, że gramy w różne gry już tak długo, że nasi rodzice niemalże zapomnieli, kiedy poszliśmy do naszych sypialni i nigdy już się z nich nie wynurzyliśmy. Wiemy też i o tym, że *Sentinel* jest czymś zupełnie innym od wszystkiego, co mogliśmy zobaczyć w tym dziesięcioleciu.

John Cook, człowiek odpowiedzialny za ponowne pojawienie się Sentinelów, jest równie niezwykły. „Nigdy nawet nie pomyślałem o jakimkolwiek innym tytule, podobnym do Sentinel", mówi. „Jednym z pierwszych problemów, jakie widzą wydawcy gier, ■ jaki jest związany z *Sentinel Returns*, to to, że nie można go zaszufladkować w dzisiejsze podziały gatunkowe – jest jedyny w swoim rodzaju!"

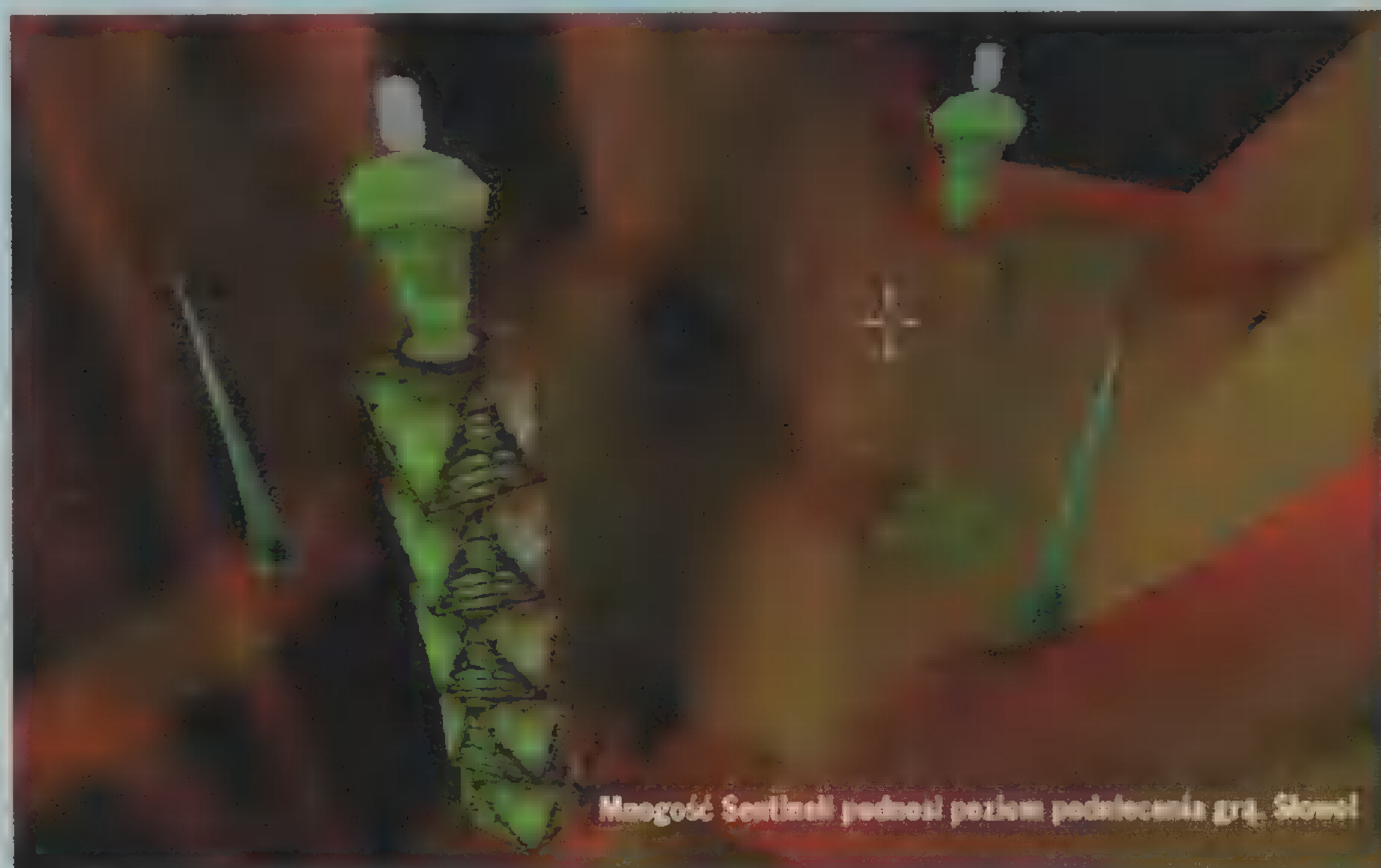
Bliźnięta syjamskie

Tworzenie kolejnych części gier to bardzo niewdzięczne zajęcie. Czasami szkoda jest to robić, żeby nie utracić unikalności oryginału. Tak wspaniałe gry są naprawdę rzadkie, na tyle, że nie można powiedzieć, by przeznaczeniem jakiegokolwiek klona w rodzaju *Red Alert* była sława i chwała. A dzięki temu, Sentinel Returns już teraz może zostać uznany, za grę potencjalnie fantastyczną – minęło już wystarczająco dużo czasu, by oryginał okryła mgła zapomnienia. W kolejnej części *Sentinel*, Cook zadecydował, że ważniejsze będzie udoskonalanie niż dokonywanie rewolucji. Tak samo jak i kosmetyczne poprawki, ważne dla niego jest również usunięcie wszelkich niedogodności, na jakie natknął się podczas kończenia dziesięciu tysięcy poziomów pierwszej części. A grę tę ukończył dwukrotnie...

Kiedy postanowisz pograć w *Sentinel*, w granicach pierwszej setki poziomów akcja na ekranie nie jest o wiele bardziej skomplikowana niż na początku. „Podnoszenie poziomu trudności w grze jest bardzo nieregularne", mówi Cook. „*Sentinel Returns* będzie pod tym względem bardziej konsekwentny, dzięki cze-

W poprzednim odcinku... Sentinel

Wykrzesiliśmy z siebie wiadomość, że Sentinel zostanie przerobiony dla dzisiejszych, nowoczesnych urządzeń obliczeniowych komputerów PC. Z powodu braku jakichkolwiek dodatkowych wiadomości na ten temat, czule wspominaliśmy, jak wspaniały był Sentinel. To było takie miłe...



Mnogość Sentineli podnosi poziom podniecenia grą. Słowo!

Wyjątkowość z nietypowego stylu *Sentinel* pozostało, mimo niezbędnego wsparcia nowoczesnych technik generowania grafiki.

mu można będzie zacząć go zdecydowanie łatwiej, a skończyć – o wiele trudniej niż w przypadku poprzedniej części."

W pierwszej części utrudnienie było oparte tylko i wyłącznie na zwiększaniu liczby Sentineli. Druga odsłona, prócz tego, będzie również używać zmiennej topografii poziomów, szybkości Sentineli zarówno w ruchu, jak i w wysysaniu postaci graczy. Zmienny także będzie czas, po jakim rozpocznie się osuszanie postaci... „Możemy w większym stopniu dopieścić wszystkie poziomy", mówi Cook.

Na razie funkcja tych drzewopodobnych włóczni nie jest jasna, mimo że inspirują do rozmów o jeżach.

Ziemia, wiatr i przewody

Swoje powodzenie i popularność pierwsza część zawdzięczała atmosferze, bez której zamiast być grą złowieszczą, mogłaby być jedynie dziwaczną. Ta jej właściwość pozostała, a może nawet – uległa wzbogaceniu. „Mimo że gra jest surowa, to zarazem jest naprawdę bogata", twierdzi Cook. Poziomy zostały oparte na wykorzystaniu czterech żywiołów: Ognia, Ziemi, Powietrza i Wody. „Podczas przechodzenia kolejnych poziomów gry, zauważysz zapewne subtelne różnice w ich wystrojach, bazujące na temacie przewodnim jednego z żywiołów", szepcze tajemniczo. Nowoczesne technologie zostały tutaj użyte w sposób raczej oszczędny i przemyślany, zamiast niepotrzebnego nimi epatowania. *Sentinel Returns* wykorzystywał będzie technikę Q-Sound, dzięki której będziesz w stanie zlokalizować Sentineli, nim je ujrzysz. Będzie także opcja przeznaczona dla wielu graczy, ale... na razie nikt jeszcze nie wie dokładnie, jak ma ona działać.

Wolno poruszający się szachownicowy teren, jaki pojawił się w Sentinel z roku 1987 był najlepszy jak na owe czasy, był tym, co potrafiły jeszcze „udźwignąć" ówczesne maszyny. *Sentinel Returns* wykorzystuje to samo rozwiązanie, jako że jest ono jedną z najistotniejszych cech tej gry. Efekt magnetycznego spojrzenia Sentineli został solidnie usprawniony, „Ukazywanie spojrzenia tak, jakby to było światło reflektora punktowego jest rażące i może zakłócić odbiór podstawowych elementów gry", wyjaśnia Cook.

„Spróbowaliśmy czegoś bardziej dosłownego w sensie wizualnym", dodaje. „Dla przykładu, Twój własny wzrok jest teraz w stanie oświetlić przedmiot w momencie, kiedy jest on możliwy do zabrania. Możliwe jest również oglądanie terenu, pozwalające Ci na obserwację tego, co dzieje się w czasie poruszania się z jednego do drugiego punktu. Zgoda, wygląda to na małe poprawki, ale pomaga nowym graczom we wciągnięciu się w akcję. Ważne jest to szczególnie dla nowego pokolenia graczy, którzy posługują się już własną skalą wartości". Dość oczywiste. Cook nie jest w stanie oprzeć się osadzeniu *Sentinel* w nowoczesnym kontekście. „*Sentinel Returns* jest bardziej przerażający niż Quake, ma lepszą atmosferę niż Blade Runner, a od gracza wymaga więcej inteligencji niż *Civilization II*", mówi niczym rasowy recenzent. „Sentinel Returns będzie nawet lepszy niż Sentinel!", dodaje.

„Dobrze jeszcze pamiętam ten dzień, przed targami ECTS 97, kiedy to dostałem pierwszą, w pełni już grywalną wersję", wyjaśnia spieniony Cook. „Wystartowałem ją, a po czterech godzinach szaleńczej gry ocknąłem się niczym z transu Zen". Czy ta gra jest naprawdę tak szaleńczo wciągająca? Dowiemy się o tym w kwietniu, kiedy to gra przyjdzie już do nas przez jej dystrybutora – Psygnosis. PCG

„Jednym z pierwszych problemów, jakie widzą wydawcy gier, a jaki jest związany z *Sentinel Returns*, to fakt, że nie można go zaszufladkować w dzisiejsze podziały gatunkowe – jest on jedyny w swoim rodzaju" autor, John Cook.

DIE BY THE SWORD

Tomb Raider w innej koszulce klubowej. Czy zachował swą formę?

MATTHEW PIERCE

W tej chwili są dwie pewne rzeczy, które wydarzą się w roku 1998. Jedną z nich jest to, że pojawi się mnóstwo „klonów" *Tomb Raider*, a drugą – że każdy producent gier (inny oczywiście niż Eidos) będzie starał się uniknąć powtórzenia charakterystycznej, typowo kobiecej, postaci Lary, wprowadzając do swoich produktów prawdziwie męskich bohaterów.

Interplay już rozpoczął tę modę, a ktokolwiek będzie chciał dokonać czegoś w tej dziedzinie, będzie musiał kopiować pomysł na ubranego w kolczugę, muskularnego, przystojnego macho, z wąsami niczym kierownica roweru. Ze względów oczywistych w czasie walki z armią Orków wygodniej jest być porządnie uzbrojonym, opancerzonym osiłkiem niż filigranową kobietką, nawet jeśli jakiś element twarzy przypomina fragment systemu sterowania rowerem...

Jeśli jednak odłożymy na bok sprawę wyglądu – *Die By The Sword* jest jedną z najmłodszych przedstawicielek słynnego gatunku „przygodówek zręcznościowych", która postanowiła wkroczyć w trzeci wymiar, kładąc szczególny nacisk na brutalne i krwiste elementy.

Świst ostrza

Z tego co udało się nam wyciągnąć z rozmów z autorami dowiedzieliśmy się, że podstawową innowacją w *Die By The Sword* będzie wygodna i łatwa do nauczenia się metoda walki, która pozwoli graczom na trafienie mieczem w dowolną część ciała przeciwnika. Dzięki takiemu rozwiązaniu bez problemów będzie można dokonać amputacji ręki, czy też, o wiele bardziej widowiskowej dekapitacji, czyli pozbawienia głowy głupawego Goblina. Ponadto nawet można będzie i ćwiartować martwe ciała (w imię dobrej zabawy, oczywiście).



Tekstury postaci i otoczenia są jednymi z najdokładniejszych, jakie kiedykolwiek pojawiły się w grach.



(Powyżej) Ups! Naprawdę poważna rana... Jeśli będziesz w stanie odciąć ramię potwora, to może powstrzyma to jego dziki marsz?

Wszystko to będzie możliwe do uzyskania z niewielką pomocą myszki – podobnie jak w różnego rodzaju symulatorach golfa, będzie można ustalać zarówno kierunek, jak i siłę uderzenia ostrza. To właśnie, w połączeniu ze skonstruowanymi przez autorów modelami ramion, pozwala na wykonywanie praktycznie rzecz biorąc – dowolnych manewrów, takich, jakie sam byłbyś w stanie wykonać, gdyby miecz znajdował się w Twojej dłoni.

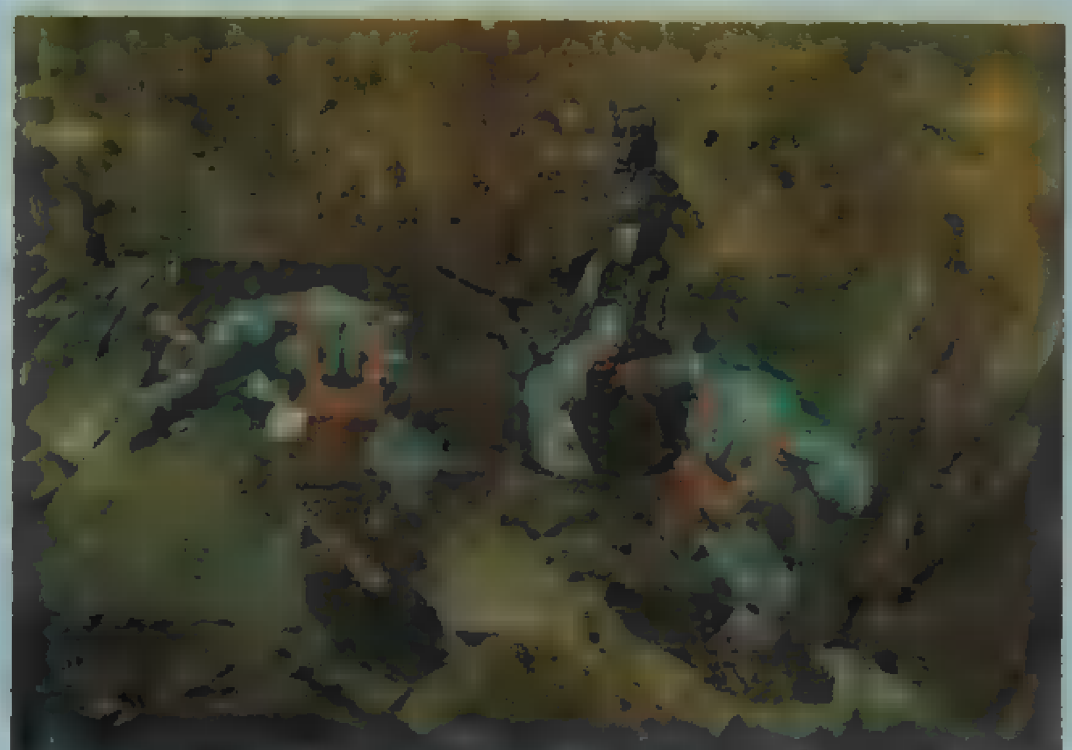
Być może w tej chwili doszliście do wniosku, że walka jest podstawową częścią tej gry (wśród opcji znajdzie się także „deathmatch", walka między ludźmi, tocząca się na wybranych planszach), ale nie wolno zapomnieć i o sześciu wielkich, jaskiniopodobnych poziomach, w których czekają Cię stada przeciwników i zagadki do rozwiązania. Jeśli tylko będziesz w stanie je pokonać, to zaoszczędzi sobie machania mieczem w kolejnej fazie gry.

Może by tak przykład? Dobrze – kiedy pokonasz grupę trolli pracujących przy transporcie skrzyń, tylko od Twojej decyzji zależy, czy rzucisz się na nich z mieczem wykrzykując bojowe hasła, czy też ukryjesz się w jednej z otwartych pak i pozwolisz przenieść swoim przeciwnikom na znajdującą się w pobliżu tratwę. Elastyczny engine gry jest używany również do prezentacji filmów stanowiących przerywniki w grze, a Sztuczna Inteligencja przeciwników wydaje się także bardzo złożona. W czasie gry nieprzyjaciele zachowują się bardzo różnie – mali starają się planować posunięcia taktyczne, atakując Cię grupami, podczas gry wielkie kreatury za wszelką cenę usiłują pochwycić Cię w swoje łapska i cisnąć o najbliższą ścianę.... A to może boleć.



Mimo że można używać widoku z oczu postaci, to widok third-person ułatwia wyrzynanie wrogów.

W obecnym (trzeba przyznać wczesnym) stanie, niektóre z tekstur pokrywających wnętrza wyglądają jeszcze dość surowo, a i tunele są nazbyt długie. Zanim przejdzie się z jednego pomieszczenia, w którym coś się dzieje, do drugiego, może to zająć sporo czasu... A i to, że dostępny jest na razie tylko widok z oczu postaci, mimo że wygląda przepięknie, to nie ułatwia on walki z przeciwnikami. PCG



Mniejsze potwory starają się atakować w większych grupach, planując nawet pułapki! Świnie!

W poprzednim odcinku... Die By The Sword

Po raz pierwszy o *Die By The Sword* powiedzieliśmy Wam kilka numerów wcześniej i stwierdziliśmy wówczas, że gra ta przypomina *Tomb Raider* z Eidosu. Już wtedy przewidywaliśmy, że termin edycji tej gry, określony na tegoroczną wiosnę, jest nazbyt optymistyczny. Niestety, sprawdziło się to, bo ukończonej wersji gry nadal nie widać.

Gamer 98

Co oznaczają poszczególne ikonki



Gra akcji



Adventure



Symulacje



Sportowe



Strategiczne



Strzelanki 3D



Nasz pewniak na Hit 1998 roku

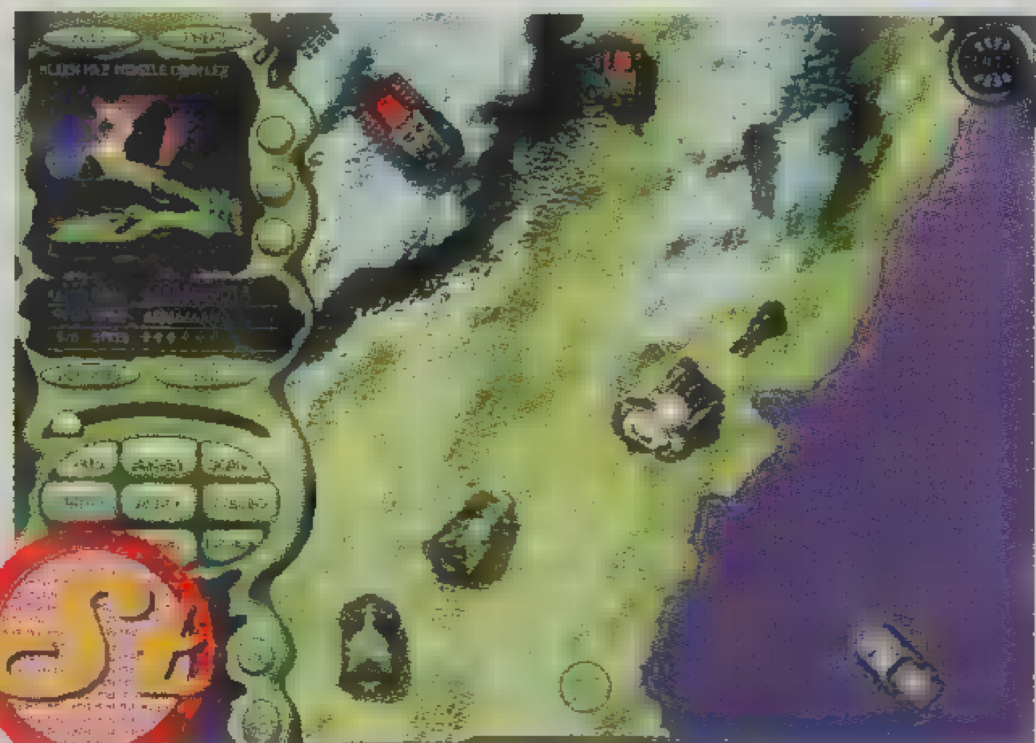
Oto „Powrót do przyszłości" czyli druga (i ostatnia) część przeglądu gier, które mają ujrzeć światło dzienne w roku 1998.

Tylko u nas! Totalny, przytłaczający i kompletny spis nowości. To powinien przeczytać każdy szanujący się giercman. Nie wątpimy że nim jesteś, więc nie znamy powodu dla którego mielibyśmy Cię zmuszać do przeczytania kilkunastu następnych stron. Po prostu, weź w łapki chipsy, postaw u nogi fotela browarek i zacznij zagłębiać się w lekturze tego wspaniałego artykułu...

MIG ALLEY

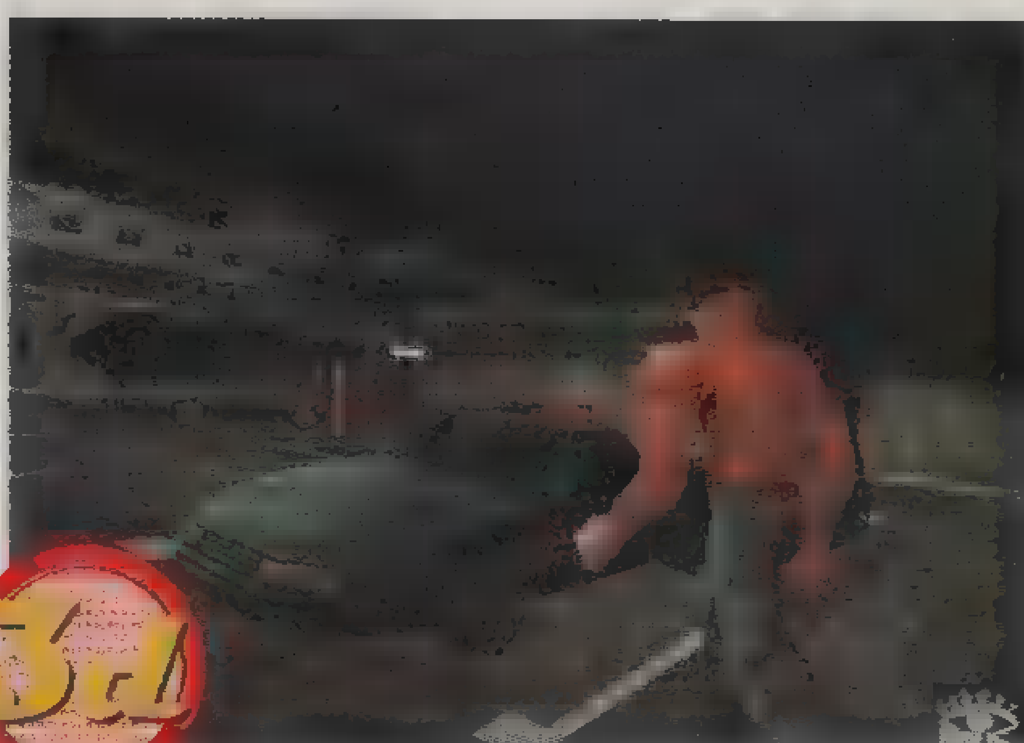
Wydawca: Empire **Termin:** III kwartał
Zespół: Rowan
Co jest grane: W najnowszym dziełku chłopaków z Rowana będziemy mogli przenieść się w czasy, kiedy tuż po zakończeniu II wojny światowej, Rosjanie i jankesi starli się prawie bezpośrednio. To wojna w Korei, a konkretnie, jak przystało na Rowan, jej podniebna część. Graficy postarali się, abyś zza pleksiglasowej osłonki swego Sabre'a czy Miga mógł dokładnie śledzić niebo choćby i na wysokości 8000 stóp. A jeśli przyjdzie Ci do głowy ochota na zejście niżej, to spokojnie będziesz mógł przyjrzeć się z bliska jak eksploduje rozrywany twymi pociskami np. pociąg. Dla naszego komfortu dorzucono jeszcze edytor scenariuszy i pozwolono radować obecnością dwunastu innych graczy w przestworzach. A wszystko dzięki temu że możliwym stało się umieszczenie na wirtualnym niebie aż 50 samolotów naraz. Jak stwierdzili ludzie z Rowanu, ich symulator wprowadza graczy w XXI wiek, powracając jednocześnie do barwnej przeszłości.





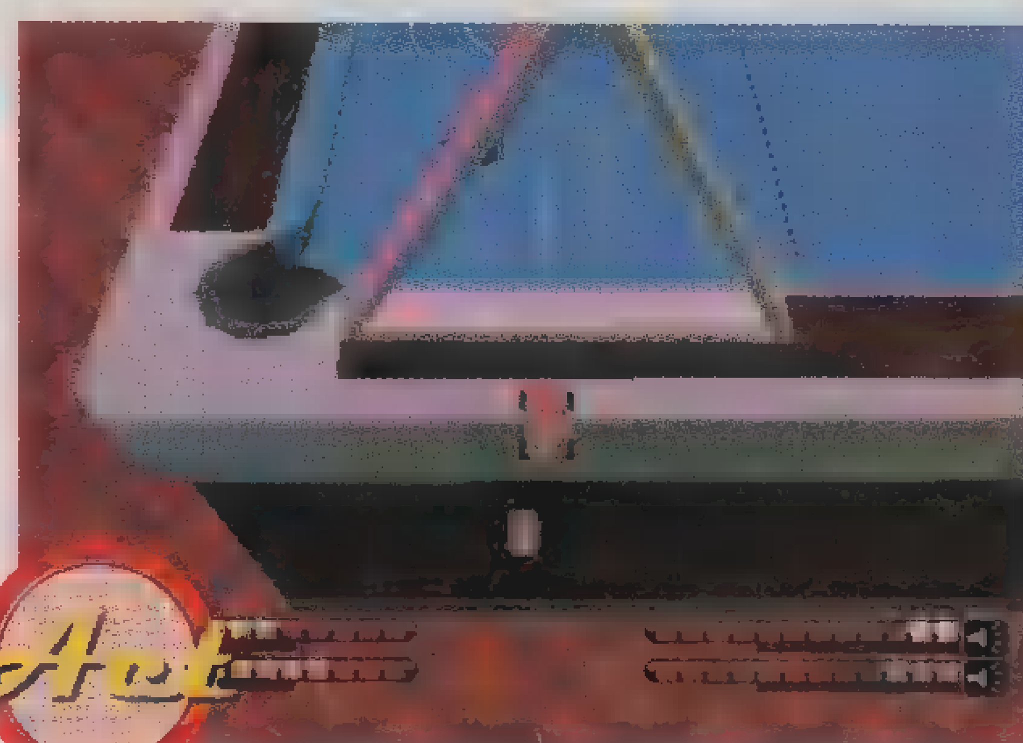
MAX 2

Wydawca: Interplay **Termin:** I kwartał
Zespół: Interplay
Co jest grane: Rozgrywka toczyć się będzie w czasie rzeczywistym. Dostaniemy w łapki tak duży repertuar zabawek (wszystkie prerenderowane), że nawet prawdziwy weteran strategii real-time powinien być zachwycony. Znacznie poprawiono grafikę pola walki, tak że wreszcie będzie można bez wstydu odpalić *Maxa 2*.



MAX PAYNE

Wydawca: Gti **Termin:** III kwartał
Zespół: Remedy Entertainment
Co jest grane: Finlandzka grupa Remedy nie zdołała się nam jeszcze przedstawić w dobrym świetle, ale jeśli byli wystarczająco dobrzy dla 3D Realms, powinni być równie ciekawi dla nas. Akcja tej trójwymiarowej rozwalanki rozgrywa się na ulicach Nowego Jorku, gdzie królują handlarze prochów oraz panienki lekkich obyczajów.



MICRO MACHINES V3

Wydawca: Codemasters **Termin:** I kwartał
Zespół: Codemasters
Co jest grane: Choć zapewne większość z Czytelników PC Gamera swoje lata dzieciństwa ma już za sobą, to przecież w poprzednie wersje tej arcyprzyjemnej gierki nie popykiwały tylko maluchy, nie? Tym razem dodano niezłą garfikę oraz ponad czterdzieści różnorodnych tras. A dla niewyżytych, możliwość edycji własnych torów.



MIGHT & MAGIC VI

Wydawca: Ubisoft **Termin:** III kwartał
Zespół: 3D0
Co jest grane: To jedna z najdłuższych serii, rozwijających się wraz z możliwościami pecetów. Tym razem *M&M* zrealizowano we wspaniale renderowanej grafice, dodano dopaloną scieżkę dźwiękową oraz kilka swobodnie rozgrywających się równolegle w real-timie scenariuszy. Całość wygląda niezwykle interesująco.



MONKEY HERO

Wydawca: BMG **Termin:** III kwartał
Zespół: BMG
Co jest grane: Tym razem niejaki pan *Monkey* niechcący spowodował zupełne pogubienie się trzech różnych wymiarów. W tym klasycznym adventurze stoi przed nami ponad 2500 różnych scenerii, 45 przeciwników (w tym 14 prawdziwych twardzieli). Trzy Światy będziemy musieli uporządkować już w połowie roku.



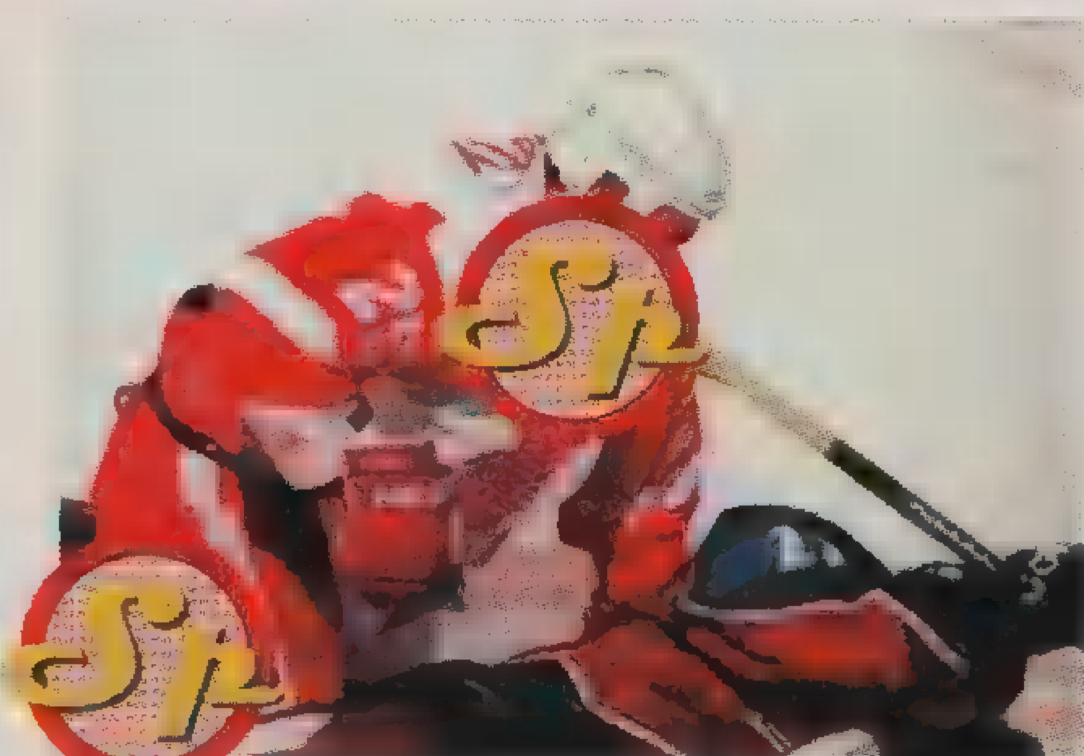
MOTOR MASH

Wydawca: Ocean **Termin:** I kwartał
Zespół: Eutechnyx
Co jest grane: Konkurent dla *Micro Machines*. Chłopaki z Oceanu stwierdzili, że stworzą grę, która powinna zdystansować konkurencję zarówno pod względem grafiki, jak również grywalności. My jednak w to nie możemy do końca uwierzyć i poczekamy z ostatecznym werdyktem do czasu pojawienia się tego produktu.



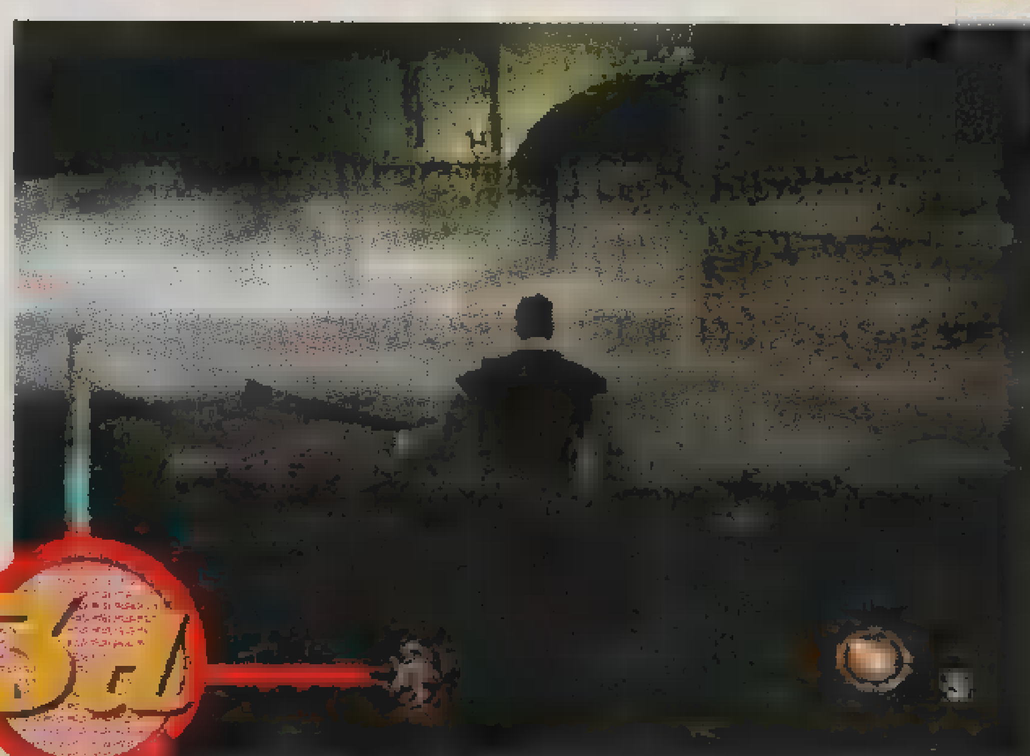
NEWMAN HAAS RACING

Wydawca: Psygnosis **Termin:** II kwartał
Zespół: System 33
Co jest grane: Tym razem panowie ■ Psygnosis stwierdzili, że ich powołaniem są wyścigi Formuły One. Znajdziemy więc w ich najnowszym dziełku wszystko to co jest kwintesencją tego typu gier. Praktycznie jedenaście doskonale znanych nam tras (plus 4 wymyślone). Do tego dochodzą takie rzeczy, jak niezła graficzka i tryb multi-player.



NHL BREAKAWAY 98

Wydawca: Acclaim **Termin:** I kwartał
Zespół: Acclaim
Co jest grane: No, chyba pora do wydania tej gry będzie najodpowiedniejsza. Zima niestety nie rozpieszcza nas specjalnie warunkami pogodowymi, ale za to na naszych monitorkach będzie można zobaczyć prawdziwych mistrzów hokeja w akcji. Acclaim obiecuje zmienić dotychczasowe podejście do tego typu menedżerów.



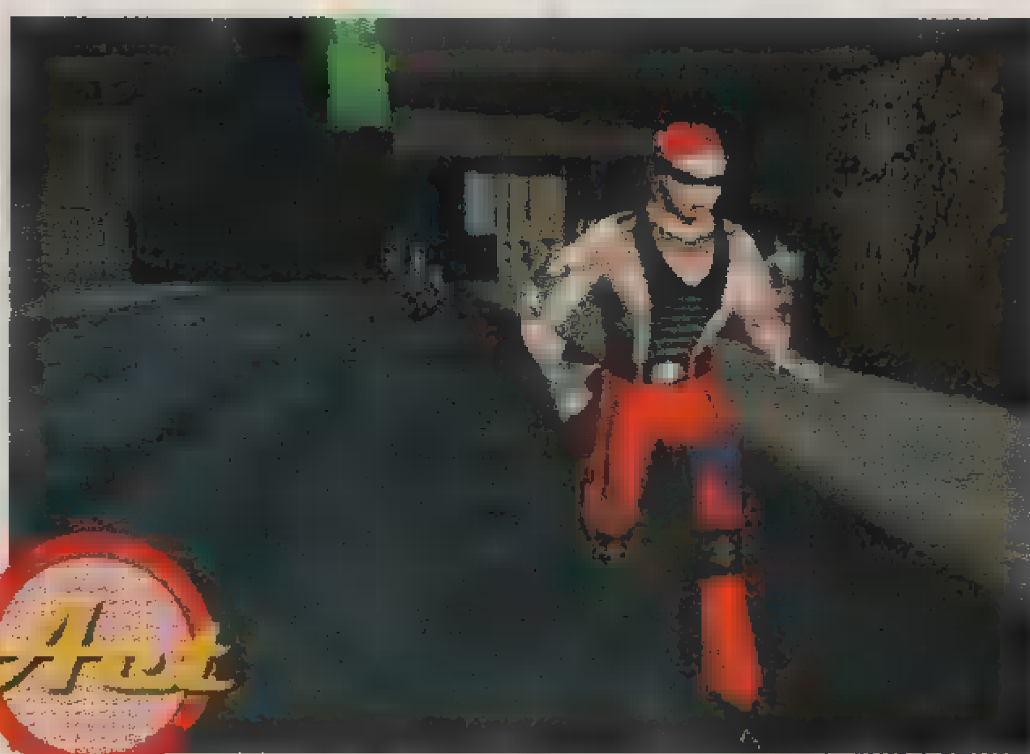
NIGHTMARE CREATURES

Wydawca: TBA **Termin:** IV kwartał
Zespół: Kalisto
Co jest grane: TBA postanowiło zmontować Tomb Raidera ■ elementami grozy (?). Przed naszym bohaterem stanie trudne zadanie rozpracowania i rozbicia (a właściwie wytrzebienia) diabelskich wysłanników na tym świecie. Staniemy w szranki ■ samym Lucyferem. Strzeżcie się więc, bo Sherlock Wam nie pomoże.



OF LIGHT & DARKNESS

Wydawca: Interplay **Termin:** II kwartał
Zespół: Interplay
Co jest grane: *OL&D* to typowy przykład gierki z gatunku adventure, której akcja dzieje się w nieokreślonym świecie. Lądujemy więc na obcej ziemi, gdzie przywalić nas może... odjazdowa grafika 3D (świetny engine graficzny). Ta gra ma nakreśloną niewiarygodnie precyzyjnie przygodę, w której oczywiście możesz wziąć udział.



OMIKRON

Wydawca: Eidos **Termin:** III kwartał
Zespół: eks Cryowcy, Quantic Dream
Co jest grane: Kolejna propozycja dla fanów gier typu action, czyli ludzi lubiących dużo ruchu i spluwy. Całość jest świetnie zrealizowana, pokryta wspaniałymi teksturkami itp. Bardzo ciekawe jest to, iż gra działa bardzo szybko bez wspomagania specjalnego hardware'u, ■ do tworzenia postaci użyto techniki motion-capture.



OUT OF THE VOID

Wydawca: TBA **Termin:** II kwartał
Zespół: Games FX, koderzy ■ Looking Glass
Co jest grane: To co zobaczyliśmy w redakcji, na spotkaniu z ludźmi z TBA wywarło na nas pozytywne wrażenie. Umieszczeni będziemy w przestrzeni kosmicznej, w której czyhające na nas roje nieprzyjaciół pozwolą się wyładować po dniach szkolnej nudy. Wspaniała grafika 3D wymagać będzie akceleratorów 3Dfx.

OUTCAST

RWydawca: Ocean **Termin:** II kwartał
Zespół: Appeal – ich voxelowe engine pojawiło się w gierce ■ wdzięcznym tytule *No Respect.*
Co jest grane: Tym razem na serio wzięto się ■■ stworzenie konkurenta dla naszej seksownej Lary Croft. Nazywać się on ma Stan Blaskowitz (coś się Jagdowi skojarzyło historycznie, i to niezbyt przyjemnie) i działać w świecie wytworzonym przez ludzi z Oceanu. *Outcast* posiada zadatki na prawdziwy hit, i mamy nadzieję, iż się nim stanie. Voxelowata grafika, dzięki której stworzono podłoże, po którym porusza się ■■■ heros, wygląda bardzo dobrze (nie najgorsze są również teksturki, które nałożono na występujące w grze obiekty). Nasz gieroj ma także odczuwać, czyli posiadać zdolność odbierania bodźców psychicznych (np. strachu) oraz być bardzo precyzyjnie animowany. Zaistnieć ma także wreszcie w pełni interaktywna walka ■ dobrze skleconymi wrogami, co powinno zadowolić wszystkich, nawet tych najbardziej wymagających fanów gier typu third-person. A ■■■ pozostaje tylko czekać...





OUTWARS

Wydawca: Microsoft **Termin:** III kwartał
Zespół: Singletrac, obecnie część Gti.
Co jest grane: Kolejne starcie naszych dzielnych kosmicznych marines z bandami wrażych Alienów. Gierka przypomina trochę *Quake* oraz *Terra Nova*. Możemy latać, biegać i w ogóle hasać po nowo eksplorowanych pomieszczeniach. W grze jest sporo efektów oddających realne zachowanie niektórych dynamicznych przedmiotów.



POOL

Wydawca: TBA **Termin:** II kwartał
Zespół: Mirage
Co jest grane: Niedługo będziemy mogli sycić się grą w poola nie w zadymionych pomieszczeniach naszej dzielnicowej mordowni, a w kulturalnym wnętrzu wyrenderowanego lokalu. Jak nam dumnie zapowiedział jeden z twórców gry, czyli Peter Jones, po raz pierwszy w grze tego typu zobaczymy prawdziwie niutonowską fizykę. Hmmm....



POWER F1

Wydawca: Eidos **Termin:** II kwartał
Zespół: Langhor
Co jest grane: Tym razem obiecano nam, że będziemy mogli pojeździć na jednej z 17 zaplanowanych tras, a komputer zacznie wreszcie w pełni symulować naszych przeciwników. Dla tych, którym nie straszne są rachunki za telefon, polecamy opcję pogrywania wraz z 26 innymi graczami. A jednak F1 to sport zespołowy.



Q

Wydawca: TBA **Termin:** IV kwartał
Zespół: Archer Maclean
Co jest grane: Kolejnego poola szykuje nam weteran sceny kompuerowej, Archer Maclean. Według jego słów, powinniśmy spodziewać się giery, która powali na kolana *Virtua Poola 2*. Dlaczego? Odpowiedź jest zaskakująco prosta – nowy produkt naszego przyjaciela będzie wymagał karty 3D (!?!). No cóż, zapowiedź wygląda bardzo obiecująco...



THE QUIVERING

Wydawca: Alternative Soft. **Termin:** I kwartał
Zespół: Charybdis
Co jest grane: Nowa przygodówka o tajemniczym tytule The Quivering zaprezentuje nam wyrenderowane starannie lokacje, których liczba powinna zadowolić nawet najbardziej wybrednego gracza, ■ zastosowany tutaj system obrotu o 360 stopni powinien nam ułatwić życie podczas pokonywania zagadek tego dziecka Alternative Software.

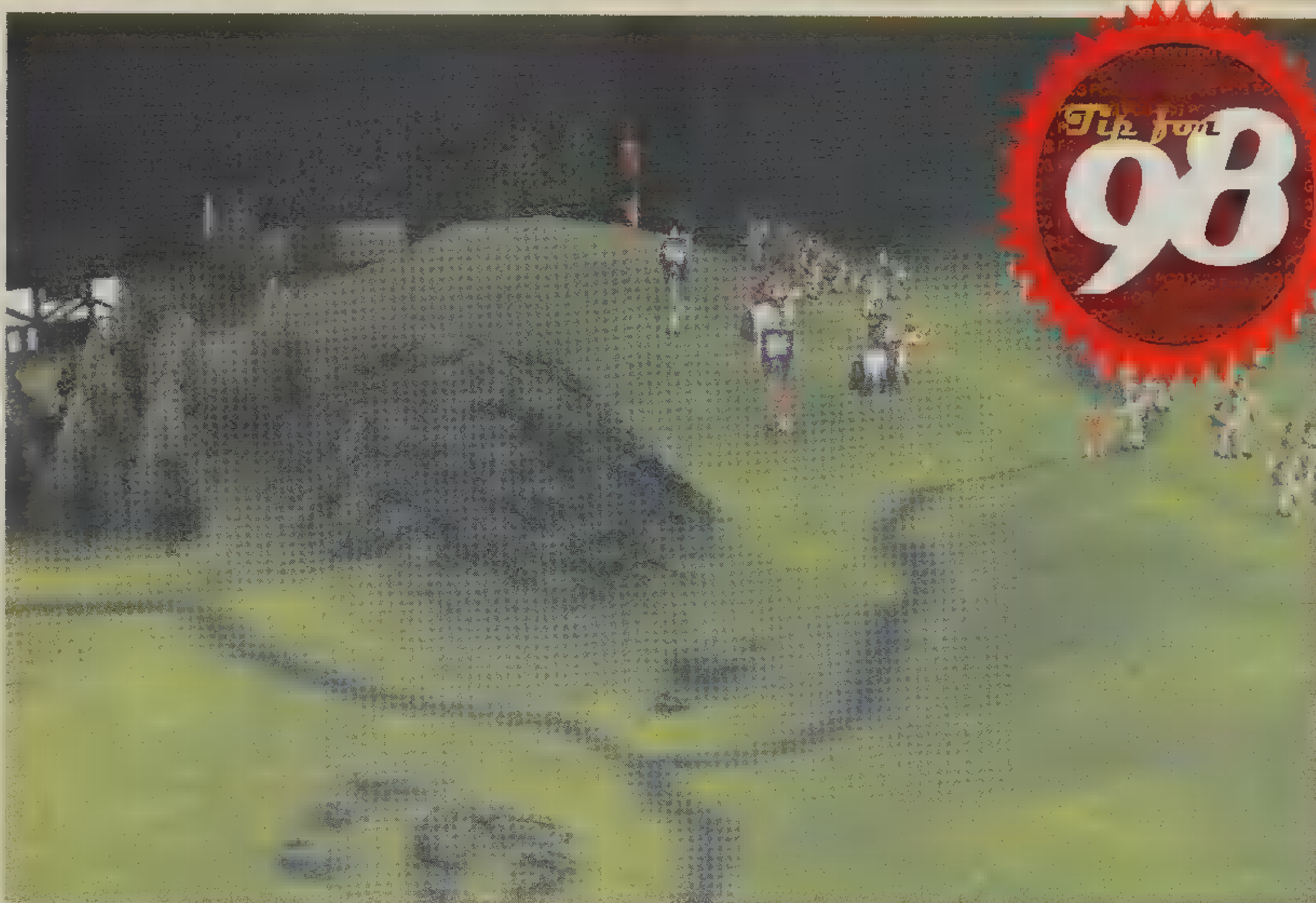


REAH

Wydawca: Project Two **Termin:** II kwartał
Zespół: Project Two
Co jest grane: Niewątpliwie wielki konkurent dla *Mysta, Rivena* oraz *Zork Grand Inquisitor*. Gierka posiada bardzo dobry i szybki engine graficzny (m.in. możliwość obrotu o 360 stopni). W *Reah* znajduje się również sporo lokacji (ponad 150). Autorzy obiecali nam także wysoce nieliniową fabułę i wspaniałe zakończenie.

PLAGUE

Wydawca: Eidos **Termin:** I kwartał
Zespół: Eidos
Co jest grane: Eidos postanowiła wreszcie stworzyć własną grę opartą na ogólnych założeniach *Shadow of the Horned Rat*. Rzuceni w wir epoki Joanny D'Arc powinniśmy czym prędzej zająć się rozwojem podległych nam włości za pomocą ekspansji militarnej, a także m.in. handlowania. Jest to główny temat Plague, gry, o powstaniu której słyszeliśmy już od dawna. Ponoć niezwykle dopracowana grafika 3D pozwoli ■■ się wyżyć w walce z wrogiem. Zresztą gracz nie będzie zmagał się tylko z przeciwnikami nękającymi jego ziemię. Wrogiem będzie ■■ przykład własny lud (jeśli zdoła ogłosić rebelię) lub chociażby płatająca figle matka natura. Rozwój techniczny pozwoli nam ■■ osiągnięcie przewagi technologicznej nad wrogiem i ułatwi zwycięstwo. Bo to przecież jest celem każdej szanującej się strategii. Nawet real-time.




POPULOUS 3

Wydawca: Bullfrog **Termin:** I kwartał
Zespół: Alan Wright
Co jest grane: Chyba każdy z nas widział poprzednie części cyklu Populous. Na tę przyszło nam czekać najdłużej. Możliwe, że z powodu przedłużających się prac nad *Dungeon Keeperem*. Jednak w końcu ma się ukazać kolejna część tego cyklu, którego poczatki giną w pomrokach końca lat 80. Trzecie wejście na rynek powinno być dla tego produktu wielkim przełomem. Zastosowano zupełnie nową technologię prezentacji gry (w pełni renderowane „bebechy"), co powinno przyciągnąć nowe rzesze sympatyków zabawy w Boga. Najbardziej widoczną zmianą w *The Third Coming* (podtytuł tej gry) jest oczywiście grafika, a konkretnie wspaniała w pełni obracana mapka 3D. W nowej odsłonie możliwe będzie na przykład sterowanie dowolnie wybranym, jednostkowym elementem gry, a nie tylko całą społecznością. No i oczywiście wreszcie doczekamy się nowych „gromowładnych". Nie wiem jak Wy, ale cała redakcja PC Gamera czeka na tę produkcję z zapartym tchem.





REDGUARD

Wydawca: TBA **Termin:** I kwartał
Zespół: Bethesda
Co jest grane: Ta gierka wykorzystuje pomysł zawarty w serii *Elder Scrolls*. Świetnie stworzona praca kamer pozwoli nam z bliska przyjrzeć się każdemu elementowi rozgrywki. Nie liczcie jednak na żadne uzi, itp. Tutaj Waszym orężem będzie wyłącznie broń biała, a jednym z odgłosów, jakie usłyszycie przed zejściem, świst szabli.



REDLINE RACER

Wydawca: Ubisoft **Termin:** II kwartał
Zespół: Citerion
Co jest grane: Coś dla urodzonych z kierownicą motocykla w rękach. Konkurent dla milestonowskiego *Superbike'a* nazywa się Redline Racer i wnosi świeży powiew kilku nowych pomysłów do tego gatunku (niejako przy okazji każąc nam się rozstać z dotychczasową, standardową, dwuwymiarową kartą graficzną – 3Dfx rządzi!).



REQUIEM

Wydawca: Ubisoft **Termin:** IV kwartał
Zespół: Cyclone Studios
Co jest grane: Nowa gra z Cyclone Studios powraca do klasycznych kanonów strzelanin 3D. Jej engine oparty został na sprawdzonym quakowym pomyśle. Naszymi przeciwnikami będą mechaniczne stwory. Ponoć jedną z ciekawszych cech tej gry ma być jej wspaniały system AI. Czego to my nie słyszeliśmy o tej sztucznej inteligencji...



RESPECT INC

Wydawca: Psygnosis **Termin:** II kwartał
Zespół: Pure Entertainment
Co jest grane: Programiści z Psygnosis wrzucili nas w realia lat dwudziestych naszego stulecia do USA. Lata walki ze zorganizowaną przestępczością są świetnym tematem na grę, a strzelaninę 3D w szczególności. Naszym zadaniem jest dopadnięcie najważniejszego bossa w mieście i oczywiście skrócenie go o parszywy łeb.



RETURN FIRE II

Wydawca: MGM **Termin:** II kwartał
Zespół: Prolific
Co jest grane: Generalnie gierka stworzona została do rozrywki z kumplem. Jej nowe wcielenie oferuje nam zdecydowanie więcej. W dobrze zbudowanym świecie 3D będziemy musieli wśród efektownych wybuchów, pokonać ludzkich przeciwników – programiści zaoferowali nam opcję pogrywania w cztery osoby na jednym sprzęcie!



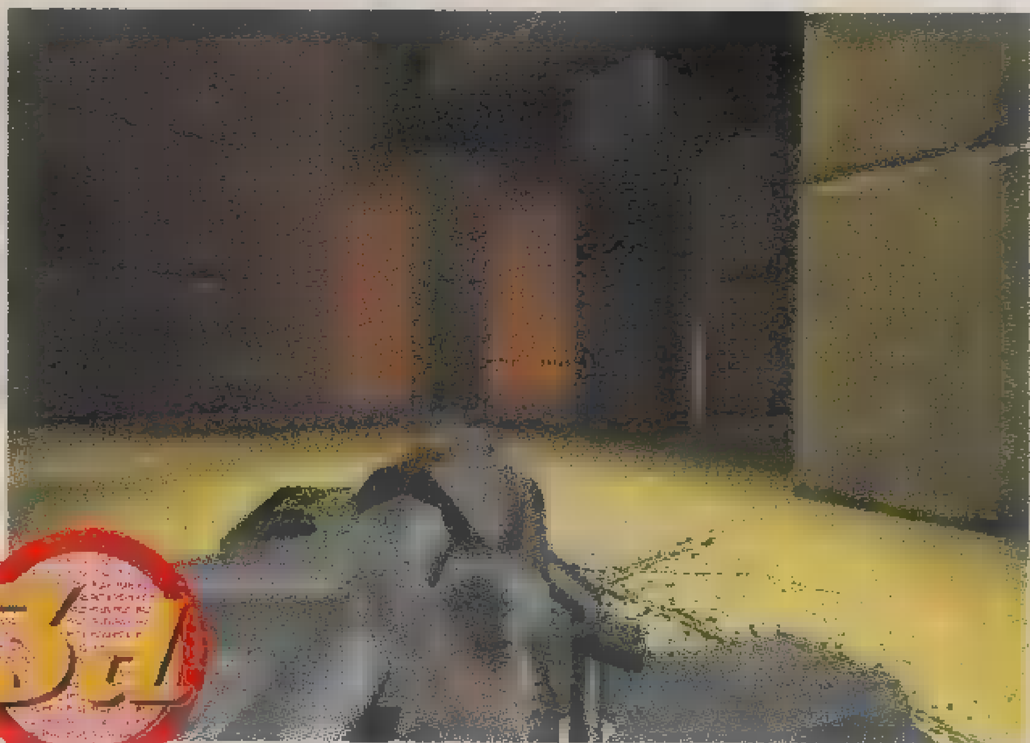
REVENANT

Wydawca: Eidos **Termin:** II kwartał
Zespół: Cinematix
Co jest grane: Fani RPG powinni zacierać dłonie z zachwytu. Nowy produkt Eidos pozwala im w izometrycznym widoczku wyładować swe frustracje na wyrenderowanych przeciwnikach. A oni sami powinni zaskakiwać nas swymi coraz to nowymi wcieleniami i wyposażeniem. Rolplej w stylu znanego wszem i wobec Diablo.

PREY

Wydawca: GTi **Termin:** IV kwartał
Zespół: 3D Realms
Co jest grane: *Prey* ma szansę stać się wyzwaniem dla miłośników wszystkiego co strzela w trójwymiarowym świecie. Wepchnięto w niego tyle dobrych pomysłów i świetnej grafiki, że nie powinien rozczarować nikogo. Znajdziemy tutaj świetną scenografię, fantastycznie skleconą scieżkę dźwiękową i wielu przeciwników, do których inteligencji nie powinniśmy mieć zastrzeżeń. 3D Realms dało się poznać jako firma robiąca prawdziwe arcydzieła „sztuki trójwymiarowej". Nasi przeciwnicy mają być wyposażeni w zupełnie unikalny garnitur różnych śmiercionośnych zabawek. Jak na razie jest jeszcze sporo do zrobienia – AI oraz animacje potworków jak na razie nie są zachwycające, ale – jak twierdzą autorzy Preya – nie jest on zrobiony jeszcze nawet w 70%. Tak więc, chwilowo powstrzymamy się od wszelkich krytycznych komentarzy. Niemniej według słów szefa projektu Georga Broussarda, nowe dziecko 3D Realms powinno rzucić wyzwanie innym twórcom tego typu gier. Wierzymy Ci George!





RIOT: MOBILE ARMOUR

Wydawca: Microsoft **Termin:** II kwartał
Zespół: Monolith
Co jest grane: Wygląda na to, że wreszcie nasza „ulubiona" firma software'owa postanowiła pokazać całemu światu po co wystrugała taką cudną rzecz jak DirectX. W najnowszym, krotochwilnym, dziełku Microsoft będziemy mogli zabawić się w świecie 3D w kolejnego już maniaka mordu i tego typu rozrywek.



SACRIFICE

Wydawca: Interplay **Termin:** nie wiadomo
Zespół: Shiny
Co jest grane: Tym razem mamy iście erpegowe zajazdy w tym adventurowatym produkcie. A wszystko przez 89 magów, którzy postanowili stoczyć gigantyczny pojedynek. W grze ma być wykorzystany model graficzny rodem z Messiaha. Jesteśmy ciekawi, czy ktoś z naszych Czytelników pamięta gierkę *Chaos* ze spectrumny...



SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Wydawca: Sega **Termin:** I kwartał
Zespół: Sega
Co jest grane: Zaledwie w kilka tygodni po konwersji segowego *Touring Cara* na Saturna powinna pojawić się w sklepach jego wersja na nasze maszynki. Programiści z Segi udostępnili opcję pogrywania we dwóch na jednym sprzęcie.



SENSI 2000

Wydawca: GTi **Termin:** I kwartał
Zespół: Sensible Software
Co jest grane: Kolejna piłka i to nie w zakręconym poligonowatym formacie, ale klasycznie, z widoczkiem 2D, z góry na naszych gierojów (chociaż ponoć ma być także opcja 3D). Gra miała ukazać się przed świętami, ale konkurencja w postaci *FIFA* i *Actua Soccer* skutecznie odstraszyła naszych przesympatycznych znajomych.



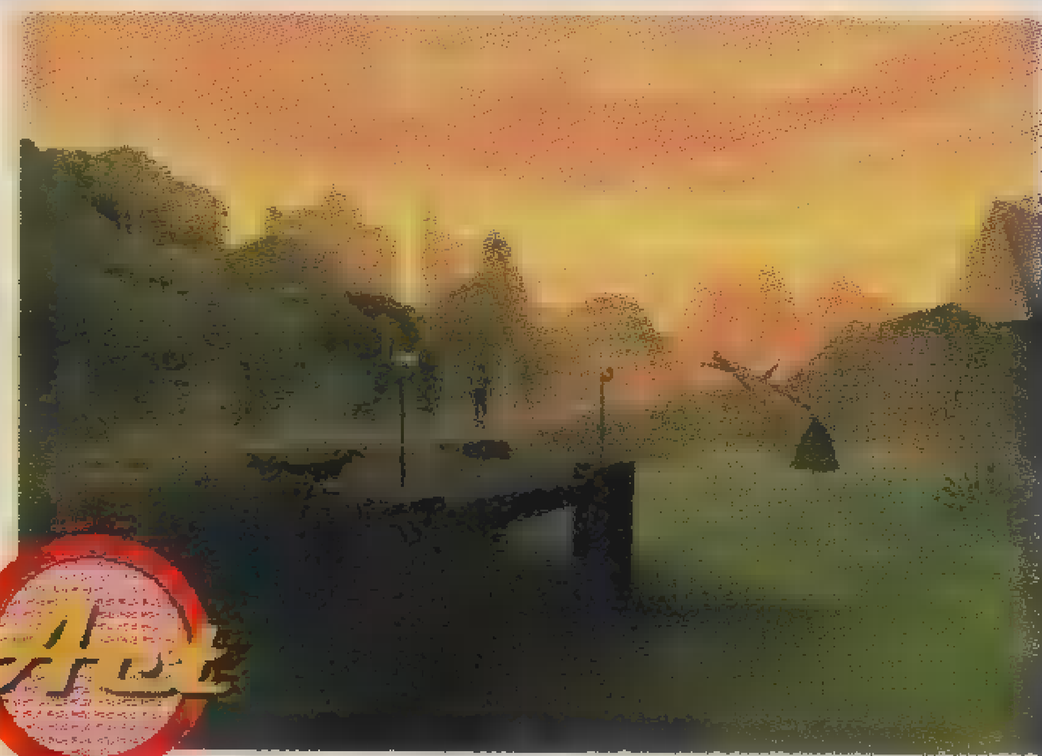
SEPTERRA CORE

Wydawca: TBA **Termin:** IV kwartał
Zespół: Valkyrie Studios
Co jest grane: Po raz kolejny wracamy do naszych kochanych rolplejowiczów. Według zapowiedzi twórców *Septerra Core*, powinniśmy spokojnie poczekać na tę grę, mającą nam do zaoferowania ponad 200 lokacji i kilkadziesiąt postaci, z którymi będziemy mogli toczyć boje i... pogwarzyć przy kufelku piwa.



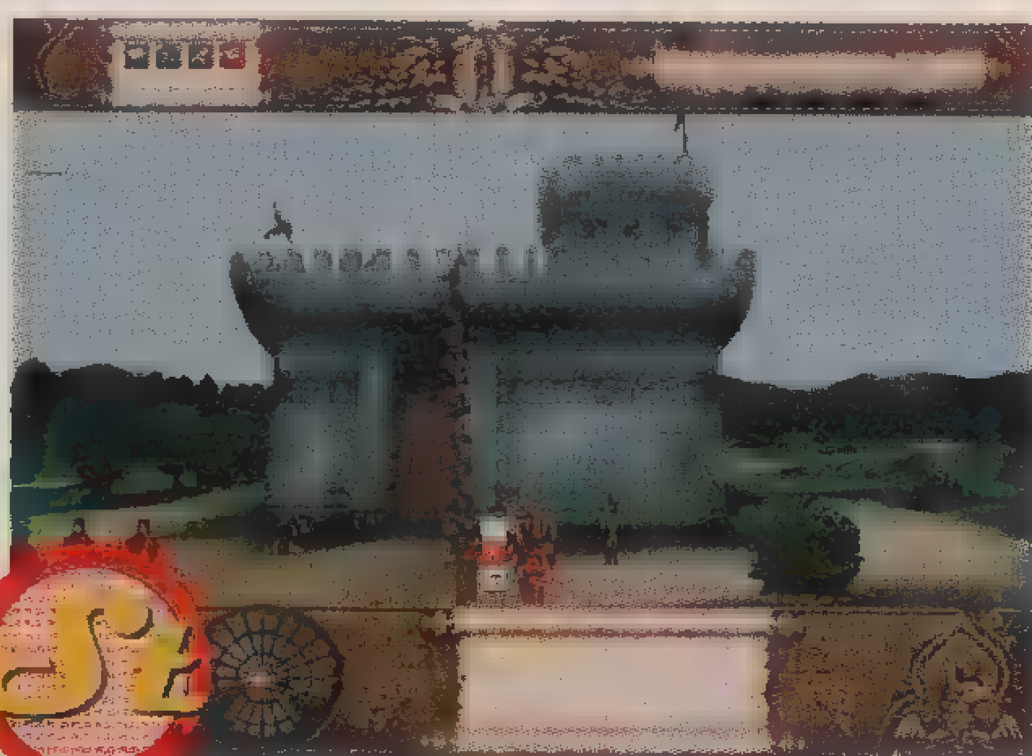
SETTLERS III

Wydawca: Blue Byte **Termin:** III kwartał
Zespół: Blue Byte
Co jest grane: To utrzymywany w wielkiej tajemnicy projekt Bullfroga. Na razie wiadomo, że na pewno zmieniony zostanie sposób walki. *Settlers III* to jeden z najbardziej strzeżonych produktów. Możemy mieć tylko nadzieję, iż nasi płodni twórcy nie zmuszą nas do zbyt długiego oczekiwania na następny odcinek naszego ulubionego serialu.



SHADOW MAN

Wydawca: Acclaim **Termin:** III kwartał
Zespół: Iguana UK
Co jest grane: Znajdziemy tutaj, oprócz standardowo dołączanej przemocy, również sporo ruchu. W końcu to przyzwoita gra akcji. Wcielamy się w nowoorleańskiego mordercę, który dziwnym zbiegiem okoliczności wplątany został w iście diabelski, horrorowaty klimat długiej wędrówki przez krainę umarłych. Wygląda to bardzo obiecująco.



SIEGE

Wydawca: Telstar **Termin:** I kwartał
Zespół: Infogrames
Co jest grane: Widzieliśmy już demo telstarowskiego Siege i możemy stwierdzić, iż miłośnicy średniowiecza powinni dzięki niemu świetnie się bawić. Tym razem w wersji real-timowej doładowano nam mnóstwo opcji oraz oporządzenia wojennego (jak na przykład katapulty). Aha, no i jeszcze zadbano o wtyczkę do Internetu.



SIM SAFARI

Wydawca: EA **Termin:** II kwartał
Zespół: Maxis
Co jest grane: Twórcy cyklu Sim City wzięli sobie wolne i postanowili spędzić nieco czasu na czarnym lądzie. W efekcie powstał tytuł skierowany do młodszych użytkowników pecetów. Jeśli zawsze marzyliście o sławie Livingstone'a czy krajowego Strzeleckiego, to zapraszamy do pogrania w najnowsze dzieło maxisowców.



SPACE BABES

Wydawca: TBA **Termin:** II kwartał
Zespół: Perfect
Co jest grane: Weź kurs na planetę Innuendo. Dojrzysz tam stada (no, może nie dosłownie) półnagich piękności. Ich urodę opisać można używając porównań do statystycznych, amerykańskich ślicznotek z Playboya i Space Girls. Taka mieszanka nie każdemu może się spodobać, ale zobaczymy jeszcze co z tego wyjdzie...

SENTINEL RETURNS

Wydawca: Psygnosis **Termin:** II kwartał
Zespół: Hookstone
Co jest grane: Sir Geoff Crammond spędził co najmniej kilka lat na tworzeniu interesującej opowieści, którą John Cook, po długich namowach zdołał z niego wycisnąć i... oczywiście, zrobił gierkę. Postanowiło wydać ją Psygnosis, wychodząc chyba ze słusznego założenia, iż ciekawych pomysłów nigdy ■ wiele (tak jak kasy ■ udane tytuły). Według słów autora, powinniśmy spodziewać się przedziwnego świata, w którym przeżycie będzie nie lada sztuką, i z pewnością dostarczy nam wielu (niekoniecznie pozytywnych) doświadczeń. Przestrzeń, w której będziemy się poruszać, ma być naprawdę niesmowita. Twórcy gry przewidzieli oczywiście możliwość popykiwania w kilkunastu graczy naraz poprzez nasz wspaniały wynalazek w postaci Sieci.



A co jeszcze zobaczymy...

Oto co jeszcze będziemy mogli dojrzeć w nadciągającym roku. Forced Alliance wykleci nam wspaniałą intepretację jednej ■ najlepszych powieści Juliusza Verne'a, mowa oczywiście o **20,000 Leagues Under The Sea**. Team 17 wreszcie powraca z wakacji, pozostawiając swoje kobiety na słonecznych plażach i przynosząc nam **Addiction Pinball... Age Of Wonders** to nowa rzecz ze staji Epica, oczywiście rolpley ■ izomerycznym polem działania i... edytorem scenariuszy! Interactive magic wreszcie dopalił swojego **Air Warriora II**, tworząc dla niego ponad 450 misji pozwalających hulać po sieci... **Alan Leggit**, który maczał paluchy przy Hexenie II, powinien pokazać nam swoje nowe dzieło, stworzone wraz z 3DI – **All ■ war**... Po Carmaggedonie SCI zaszokuje nas Areną... Debiutujący Bluemoon powinien wypłynąć ■ szerokie wody komputerowego świata swoim symulatorem **Art Of Flight**. **■sault Korps** to zupełna nowość ■ Eidos, która pownna spodobać się maniakom strategii real-time. Interactive Studio powinno się nam przypomnieć cartoonowatym rolpleyem o wszystko mówiącym tytule **A Team**. Sierra wzięła się ■ przerabianie scenariusza telewizyjnego serialu sci-fi **Babylon 5**. Sculpturet Software zaprezentuje nam swoje najnowsze wyścigi **Baja**... Helikoptery, broń i tony amunicji ujrzymy w najnowszej strzelaninie Mango Grits o nazwie **Barrage**... Mindscape przypomni nam pewne wydarzenia z II wojny światowej w swojej **Battle of Britain**... Hasbro powinno nas zaszokować swoim transformerowatym **■ Wars**... Niejaki team o nazwie Ripper pokaże najnowszą przygodówkę **Black Dahlia**, z mocno roznegliżowanym tłem i parą seryjnych morderców w rolach głównych. Oprócz tego zobaczymy jeszcze na przykład dzieło supergrupy, złożonej ■ Henka Rogersa, Dennisa Hoppera i Alexeja „tetrisa" Pajitnova, a ich dzieło to wielki erpeg o tajemniczej nazwie **Black Onyx**.


Beast Wars: Earthsiege bez fabuły.



SPEARHEAD

Wydawca: BMG **Termin:** I kwartał
Zespół: Zombie
Co jest grane: Klasyczną grę akcji osadzoną w klimatach wojennych, w której zajmujemy się trzebieniem przeciwników jedynie słusznej armii amerykańskiej. Wspaniałe teksturki, dopracowane detale i mnóstwo akcji powinno przykuć do tej gry miłośników wszelkiego rodzaju strzelanek. Oczywiście, to cudo będzie wspaniale pracować w sieci.



SPEC OPS

Wydawca: BMG **Termin:** II kwartał
Zespół: Zombie
Co jest grane: Wspaniały powrót do tematu, jaki swego czasu rozpoczął EA swoim *Seal Team*. Tym razem po raz kolejny staniemy po stronie interweniujących sił specjalnych (a konkretnie SAS). Gra stworzona została na enginie obsługujacym grafikę trójwymiarową, dzięki czemu nasi przeciwnicy będą wyglądać niesłychanie realistycznie.



SPY VS SPY

Wydawca: GTi **Termin:** III kwartał
Zespół: Argonaut
Co jest grane: To po prostu niesamowite, że ktoś przypomniał sobie po tylu latach taki przebój, jakim była właśnie ta gra na maszynach ośmiobitowych! Od Spectrum po Commodore 64 wszyscy wcielali się w zwariowanych szpiegów polujących na siebie i montujących gdzie popadnie pułapki. Oj, będzie się działo!



STARSHIP TITANIC

Wydawca: Zablac **Termin:** I kwartał
Zespół: Digital Village
Co jest grane: Ta gra ma być prawdziwie odjazdową i pełną humoru wyprawą w renderowany świat gwiezdnych wojaży. Dużym zaskoczeniem jest system komunikowania się [redacted] programem – gierczman będzie musiał wystukiwać swoje zapytania z klawiatury. Mamy nadzieję, że nie zniechęci to nikogo do sięgnięcia po to niecodzienne zjawisko.



STARSHIP TROOPERS

Wydawca: MicroProse **Termin:** II kwartał
Zespół: Valkyrie Studios
Co jest grane: To realizacja opowiadania klasyka militarnej sci-fi, czyli Roberta Heinlena. MicroProse stwierdziło, iż podoła takiemu wyzwaniu i rzuciło się w wir tworzenia nowej strzelaniny 3D. Z naszego rozpoznania wynika, iż poziom trudności, jaki reprezentuje ta gra, powinien usatysfakcjonować nawet najtwardszych wielbicieli gatunku.



STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION

Wydawca: MicroProse **Termin:** II kwartał
Co jest grane: No i dotarliśmy do tej wielkiej sagi w wykonaniu MicroProse. Chłopaki postanowili pokazać nam jak wygląda ekonomiczna strona zabawy w Federację. Zobaczymy więc tytuł w wersji masteroforionowej [redacted] połączeniem elementów Supremacy. Wygląda to dosyć interesująco...

SILVER

Wydawca: Ocean **Termin:** I kwartał
Zespół: Tribe
Co jest grane: Nie, Drodzy Panowie, nie zobaczymy tutaj powabnej Sharon Stone. Tym razem przed nami rozciągną się ogromne przestrzenie podziemnych dungeonów, mrocznych sal zamkowych i pełnych nabożnej ciszy krużganków klasztornych. Spędzimy czas na poszukiwaniu i próbie zabicia złego czarnoksiężnika Silvera. Znajdziecie tutaj ponad 80 typów postaci, porozrzucanych po ponad 300 dynamicznie prezentowanych lokacjach. W grze będą zaimplementowane interaktywne, bardzo kolorowe tła. Tribe zamierza bardzo mocno rozszerzyć system bitewny – dostępne bedą aż 24 ruchy! Jak zapewnili [redacted] ludzie [redacted] Oceanu, powinniśmy być dobrze zaopatrzeni na minimum 60 godzin popykiwania w Silvera. Grę zrobiono [redacted] fali powodzenia wszystkiego co podobne do Final Fantasy, ale nie powinno wyjść to na złe temu tytułowi.



SIM CITY 3000

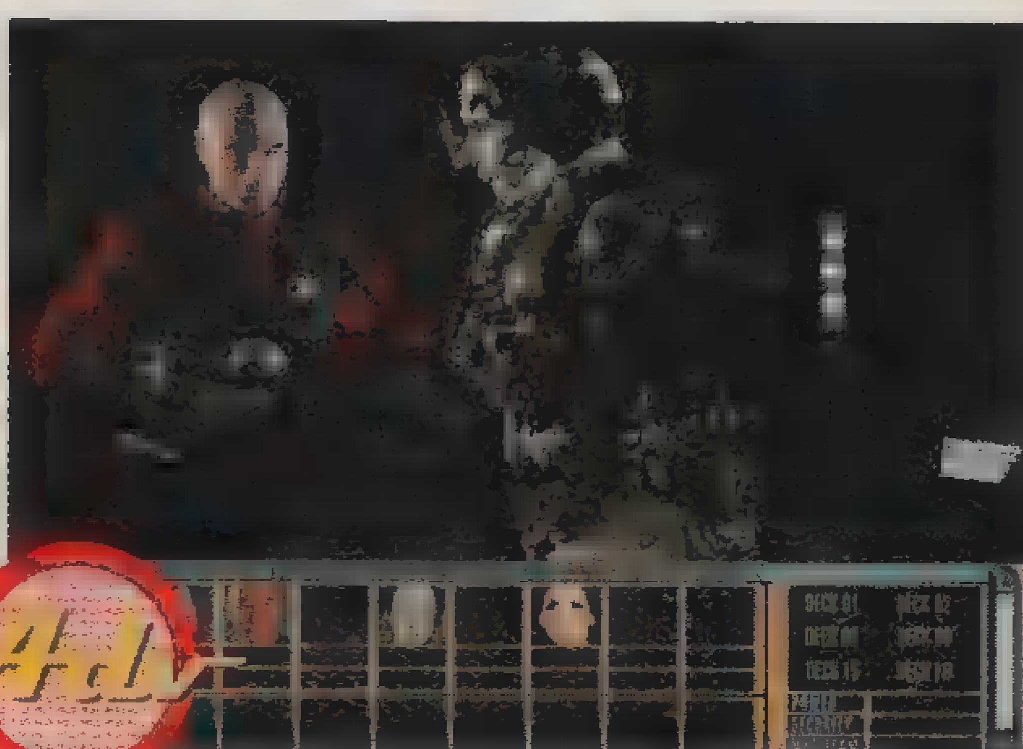
Wydawca: Electronic Arts **Termin:** II kwartał
Zespół: Maxis
Co jest grane: Seria Sim City niebawem doczeka się godnego kontynuatora. Będzie to Sim City 3000, o którym głośno było już od dłuższego czasu. Przed nami setki nowych obiektów do odkrycia, miliony paradujących po ulicach mieszkańców i zupełnie nowe podejście do strony techniczno-graficznej gry. Nie będzie to ani płaskie 2D, ani udawane 3D, jakie mieliśmy okazję zobaczyć w Sim City 2000. Teraz to najnormalniejsze w świecie poligony, tworzące gigantyczne konstrukcje nowoczesnego miasta. Oczywiście grafika to nie jedyny element gry, który zostanie zmieniony: do naszej dyspozycji zostanie oddane wiele nowych typów budynków, będzie nawet możliwość kontrolowania pojedynczego mieszkańca wielkiego miasta. Wszystko wskazuje na to, że w nadchodzącym roku będzie to jedna z najsilniejszych pozycji do miana gry roku.





STAR TREK: SECRET OF VULCAN FURY

Wydawca: Interplay **Termin:** II kwartał
Co jest grane: Jak zapowiada boss projektu Ken Allen, nasi gracze będą musieli nieźle pogłówkować między odsłonami kolejnych, fantastycznie renderowanych lokacji. Jako ciekawostkę można podać fakt, że do współpracy z programistami zaproszono m.in. pana Shatnera.



STAR TREK FIRST CONTACT: AFTERMATH

Wydawca: MicroProse **Termin:** II kwartał
Co jest grane: Ta gierka powinna zachwycić fanów serialu wspaniałością wykonanych renderingów, świetną grafiką 3D oraz ciekawą intrygą (na załączonym screenie widać tylko kapitana Pickarda, ale możecie nam wierzyć, że i reszta wygląda równie efektownie).



STEEL LEGIONS

Wydawca: Eidos **Termin:** I kwartał
Zespół: Digital Animations
Co jest grane: Eidosowcy nie zamierzają jak widać pozostawić tematu wielkich robotów wyłącznie konkurencji i wypuszczają swoją „wersję wydarzeń". Gra będzie się prezentować bardzo efektownie (choć nie oszałamiająco), a szczególny nacisk położono na dopracowanie AI. Ciekawi jesteśmy, co tym razem wymyślą te cwaniaki.



SUPERBIKES

Wydawca: Virgin **Termin:** II kwartał
Zespół: Milestone
Co jest grane: Po wydaniu *Screamer Racing* włoski zespół Milestone postanowił poświęcić więcej uwagi dwukołowym pojazdom. Do wyboru start w barwach m.in. Hondy i Kawasaki, na torach w Europie, USA lub Japonii. Sądząc po tym co dane nam było zobaczyć, śmiało możemy stwierdzić, iż dni *Moto Racera* są już policzone.

A co jeszcze zobaczymy...

Oczywiście przypomnimy sobie następce *Dooma*, *Blooda* w jego nowym wcieleniu, **Blood 2**... MGM poczęstuje nas cybernetyczną martini w jej nowym produkcie o nazwie **Bond**. Mirage obiecał, że nie wyda kolejnego *Rise Of The Robots*, a jednak zrobi to – będzie nim **Brawl Brunswick Sport Of Champions** to pierwsze poważne podejście do tak dziwnej dziedziny sportu, jaką są kręgle... Gti smaży nam nową zabawkę 3D o ciekawej nazwie **Bug Raiders**... Mamy nadzieję, że opóźnienie *X-Cara* nie spowoduje przesunięcia premiery **Burnouta** na nowe tysiąclecie... Argonaut poczęstuje nas wyścigówką sci-fi **Chaos**... DID zarządził przesiadkę z *F-22* na helikoptery w **Chopper**... Talonsoft wprowadza na rynek nową strategię o nazwie **Clan Wars**, osadzoną w realiach czasów Mad Maxa (!)... Wybierzemy się wraz z mindscape po Złote Runo w **Clash Of The Argonauts**... Po sukcesie *TOCA*, Codemasters postanowili nabyć licencję na **Colin Macray Rally**... Giełda, kasa i całe finanse to temat **Conglomerate** z Beam... Erin Roberts, twórca *Privateera* zarządza przesiadkę na **Conquest**... Cowpokes ma nam przypomnieć klasyczną platformówkę, a'la *Mario 64*, w której roi się od przeszkadzajek, plujących ogniem przeszkód i tym podobnych upierdliwości... Wyścigi samochodowe w trybie arcade prezentuje nam najnowsze dziełko Davia Cronberga – **Crash**... Codemasters odgrzewają swój szesnastobitowy *Brian Lara Cricket* jako **Cricket** (odkrywcze, nie?)... THQ szykuje się do wydania gry opartej na jednej z powieści Stevena Kinga, a sam tytuł budzi dreszcze – **The Dark Half**... „Sukces rodzi sequele" – tę starą prawdę potwierdzi Activision, wydając pod koniec bieżącego roku **Dark Reign 2**... **Dead Ball Zone** przypomni nam mordercze zajazdy pamiętające jeszcze *Speedballa 2*... **Dethkarz** to roboczy tytuł projektu ludzi z Beam, którzy zamierzają przybliżyć nam niebezpieczne zajęcie samochodowych kaskaderów.



Cowpokes: Rasowa platformówka.

SIN

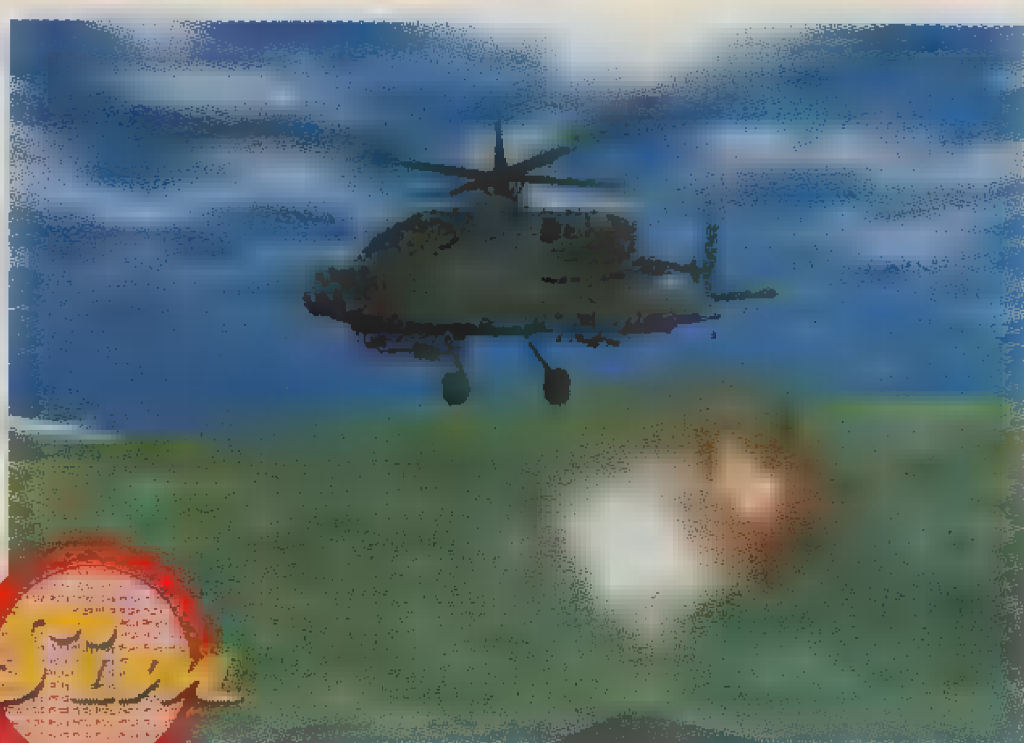
Wydawca: Activision **Termin:** I kwartał
Zespół: Ritual, czyli ludzie maczający paluchy w powstaniu oficjalnego dodatku do *Quake'a – Scourge Of Armagon.*
Co jest grane: Jedną z największych niespodzianek ■■ targach E3 w Atlancie był bez wątpienia właśnie Sin. Jego twórcy postanowili wykorzystać osławiony engine od *Quake'a* i wydać własny kawałek stuffu. Co poprawiono? Ano, przede wszystkim wyciśnięto podobno znacznie lepsze AI, zupełnie nowych przeciwników, a do tego całość pokryto niezłymi szesnatobitowymi teksturami. Programiści ■ Rituala twierdzą również, że ich produkt będzie posiadał bardzo dobry, kolorowy lightsourcing. Jeśli *Quake II* wydusi ostatnie poty z waszych kart graficznych 3D, to Sin powinien zadowolić się dość silną pentrumną. Ritual zwrócił także znacznie wiekszą niż Id uwagę na fabułę w swej grze – ma być ona pod tym względem znacznie bardziej dopracowana od konkurencji. Jednak, jak należało się domyśleć, najważniejszym zadaniem naszego bohatera będzie sianie zniszczenia. Przynajmniej tutaj na szczęście nic nie można sknocić.





TANKTICS

Wydawca: BMG **Termin:** II kwartał
Zespół: DMA Design
Co jest grane: Tanktics ma być grą wyrafinowaną i doskonale dopracowaną od strony graficznej. Postanowiono także maksymalnie uprościć jej obsługę. Jak twierdzi twórca Tankticks, Brian Baglow, ma to być po prostu świetna giera real-time, która swą świeżością powinna zmiażdżyć konkurencję. Poczekamy, zobaczymy.



TEAM APACHE

Wydawca: Eidos **Termin:** I kwartał
Zespół: Simis
Co jest grane: Dla tych, którzy po prostu kochają osiągnięcia techniczne armii USA mamy kolejny symulator. Eidos postanowił, że ta gra nie będzie tylko płochą strzelaninką, ale najlepszym symulatorem śmigłowca *Apache.* Do wyboru mamy kilka kampanii, a w rękawie takiego asa jak... wysadzany z powietrza desant!



TELLURIAN DEFENDERS

Wydawca: Psygnosis **Termin:** II kwartał
Zespół: Psygnosis
Co jest grane: To ma być prawdziwa kosmiczna epopeja porównywalna do takich produkcji, jak *Tie Fighter.* Przed nami do stoczenia co najmniej kilkadziesiąt kosmicznych bitew i pojedynków. Będziemy latać nie tylko w mrocznych przestworzach kosmosu, ale i w przestrzeni nad planetą (starannie przygotowanej, rzecz jasna).



TOTAL AIR WAR

Wydawca: Ocean **Termin:** I kwartał
Zespół: Digital Image Design
Co jest grane: Dzięki temu narzędziu przeznaczonemu dla *F-22 ADF* możliwe stanie się stworzenie swojej, dowolnie wybranej misji, z doborem sił obu stron i terenem walk włącznie. Według zapewnień wydawców, nawet zastosowanie trybu automatycznego komponowania misji daje nam ponad 40 000 możliwości różnych sytuacji.



TOTAL DRIVIN'

Wydawca: Ocean **Termin:** II kwartał
Zespół: Eutechnyx
Co jest grane: Chłopaki z Oceanu postanowlili przenieść na nasze maszynki jeden z najnowszych wyścigów, dedykowanych PlayStation. Pomykać możemy przez ulice Moskwy, wybierając jedną ■ dziewięciu bryk oraz jeden z siedmiu torów. A już myśleliśmy, że naprawdę trzeba będzie kupić konsolę. Człowiek to słaba istota...



TRIBAL LORE

Wydawca: Gremlin **Termin:** III kwartał
Zespół: Gremlin
Co jest grane: Jest to strategia wojenna bazująca na mitologii celtyckiej. Miłośnicy takich tytułów, jak chociażby Populous czy nowo powstająca Plague, powinni czuć się usatysfakcjonowani. Przed nami jeden z czterech rodów do wyboru, wspaniała grafika 3D na okrasę i mnóstwo wrogów do wybicia.



TRINITY

Wydawca: Activision **Termin:** IV kwartał
Zespół: iD Software
Co jest grane: Trinity to obok Settlers III jeden z najstaranniej ukrywanych projektów. Ten produkt ma, według słów Johna Carmacka, wnieść na rynek gier 3D powiew świeżości i po prostu ogłuszyć nas nowym podejściem do tematu. Nie możemy w chwili obecnej powiedzieć Wam nic więcej na ten temat, bo źródła informacyjne milczą.



TUNGUSKA

Wydawca: TBA **Termin:** III kwartał
Zespół: Project Two
Co jest grane: Tunguska powinna nam przypomnieć świetnego *Resident Evil*. Tutaj zainstalowano po prostu mnóstwo kamer zaglądających prawie wszędzie (no, bez przesady). Gra ma nam zaprezentować naprawdę świetną przygodę i nic nie powinno jej zatrzymać przed trafieniem na nasze twardziele pod koniec tego roku.



TUROK 2

Wydawca: Acclaim **Termin:** III kwartał
Zespół: Iguana US
Co jest grane: W dwójkę wciśnięto mnóstwo nowych, bardzej szczegółowo opracowanych przeciwników i dużo bardziej rozwinięte narzędzia śmierci. Jedynka zaszokowała nas grafiką i rozbudowanym, obiadowym „menu". Z całą pewnością Iguana jest firmą, na której projekty warto poczekać, co niniejszym czynimy.



UBIK

Wydawca: TBA **Termin:** IV kwartał
Zespół: Cryo
Co jest grane: Fabuła gry bazuje na noweli Philipa Dicka. Będziemy dowodzić zespołem agentów, którzy mają pewne przeszkolenie psioniczne. Ich zadaniem jest skuteczne zatrzymanie wrogich agentów w biurach dużych korporacji przemysłowych. Dostępnych prawie 60 różnych charakterystyk psychicznych i tyluż herosów.

SUPREMACY



Wydawca: LucasArts **Termin:** II kwartał
Zespół: LucasArts
Co jest grane: Po symulacjach i przygodówkowych odkryciach związanych z wielką serią Star Wars będziemy mogli się wreszcie wyżyć przy przeprowadzanej w trybie real-time strategii. Staniemy po stronie Rebeliantów, a w zarządzaniu pomagać nam będą R2-D2 i C-3PO. W przypadku wdziania płaszczyka sił ciemności naszym zadaniem będzie jak najszybsze schwytanie Luka Skywalkera lub zniszczenie naczelnego dowództwa tych przeklętych buntowników. Znajdziemy tutaj aż 55 znanych nam z gier tego typu postaci, a całość naszego parku maszyn powinna się pięknie prezentować w kreacjach 3D. Po pogrywaniu w wersję beta jesteśmy pełni jak najlepszych wrażeń, mimo że niektóre elementy były totalnie skaszanione (na co ze zrozumiałego względu patrzyliśmy z przymrużeniem oka, ale przy pełnej wersji gry nie będziemy tacy pobłażliwi). Pozostaje nam mocno wierzyć w to, iż po drodze ci przeklęci Imperialiści nie dostaną w swoje ręce kodu tej gry. Inaczej, Lucas Arts nigdy nie uraczy nasz pierwszą strategią real-time, traktującą o Wielkiej Sadze.

A co jeszcze zobaczymy...

Dragonstorm to nowa propozycja rolpleyowa MGM, w której znajdziemy klasyczny podział na dobrych i złych... Running Man zaproponuje nam swój nowy produkt o nawie **The Elimination Game**... Sega zamierza wypuścić wreszcie na PC następcę *D*, nazwanego **Enemy Zero**. Miejmy nadzieję, że nastąpi to szybko... Mindscape kontynuuje epicką serię w klimatach fantasy pełną orków i innych tałatajstw w **Epic 40 000**... Interactive Magic nie zasypia gruszek w popiele – ledwo co zobaczyliśmy wrażego *F-22*, a już słychać o symulacji **F-18 Hornet**... Electronic Arts powoli przygotowuje nas do mistrzostw świata w piłce nożnej we Francji swoją **FIFA: World Cup '98**... Możecie wierzyć lub nie, albo uznać, że trochę Was bajeru- jemy, ale już teraz chodzą słuchy o grze **FIFA 99**... Ocean wydaje następcę **Fighter Duel** – po prostu dodano mu dwójeczkę... A z Looking Glass doczekamy się wreszcie **Flight Combat**... Miałeś ochotę zaciągnąć hamulec ręczny podczas wielkiego wyścigu? **Ford Challenge** umożliwi Ci to... Blue Byte odpoczywa po męczącym sezonie i wydaje grę niepodobną do tych, które już widzieliśmy – tym razem to symulator tenisa **Gem, Net & Match** i jak mówią chłopaki z BB ma być lepszy od samego **Samprasa**... Empire uraczy nas niezwykłym **Ganglandsem**... Ludzie z Clockwork zamierzają przetestować na nas niezłą gierę o dającym wiele do myślenia tytule **Gangsters**... Uwaga miłośnicy wszystkiego co duże – nadciąga nieszczęście w postaci Godzilli z Bethesdy... Psygnosis zastanawiało się długo nad tym czy nie wydać snookera, ale w końcu postanowiło uraczyć nas grą o wszystko mówiącym tytule **Golf**... Steve Turner i Andy Braybrook nie pozostawią nas w spokoju, oferując **Hard Cop**... Dobra wiadomość dla fanatyków mechów – **Heavy Gear 2** to kolejne boże igrzysko robotopodobnych złomiasów prosto z Activision... Ed Kilmann, współtwórca *X-Wing vs TIE Fighter*, postanowił zmienić zainteresowania i tym razem zobaczymy grę wojenną real-time o nazwie **Hidden Wars**...


Ford Challenge: Zakręt na „ręcznym".



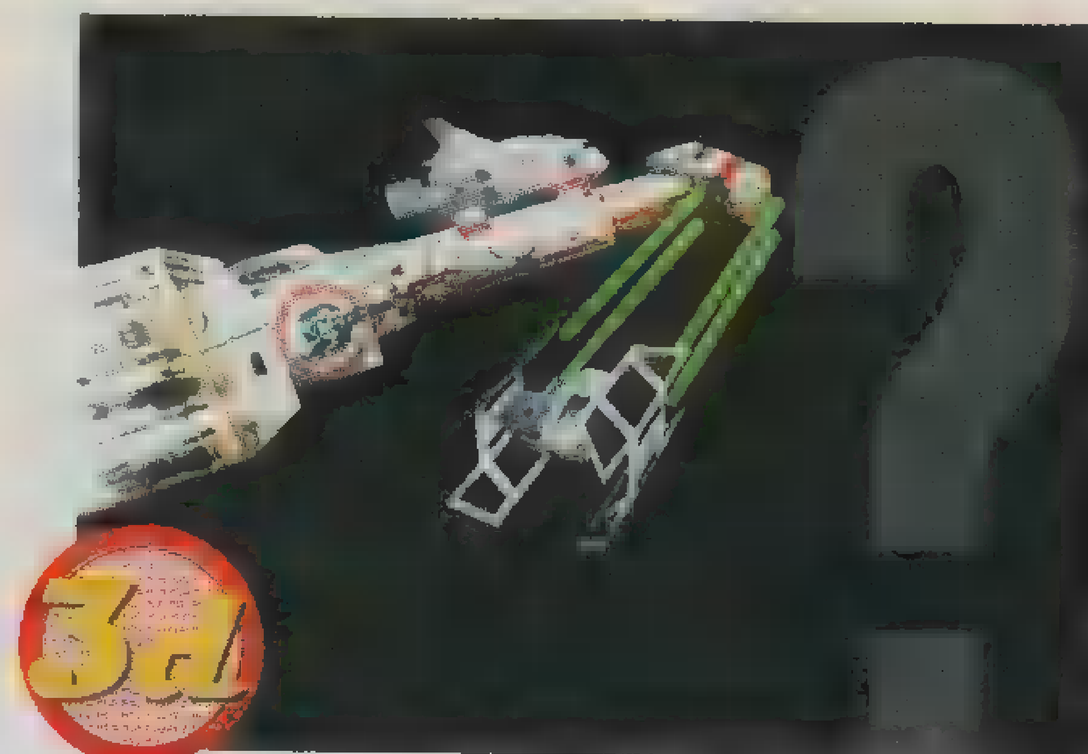
UEFA SOCCER

Wydawca: Ocean **Termin:** I kwartał
Zespół: Power & Magic
Co jest grane: Mamy dla Was dobrą wiadomość – Ocean powraca ze swoim *UEFA Soccer*. Będziemy tutaj mieli 48 drużyn (a wszystkie starannie wyklecone z autentycznych lig) oraz dziesiątki poligonowatych piłkarzy przyodzianych w kolorowe szorty reklamujące np. drink „po godzinach". Podobno starannie poprawiono komputerowe AI.



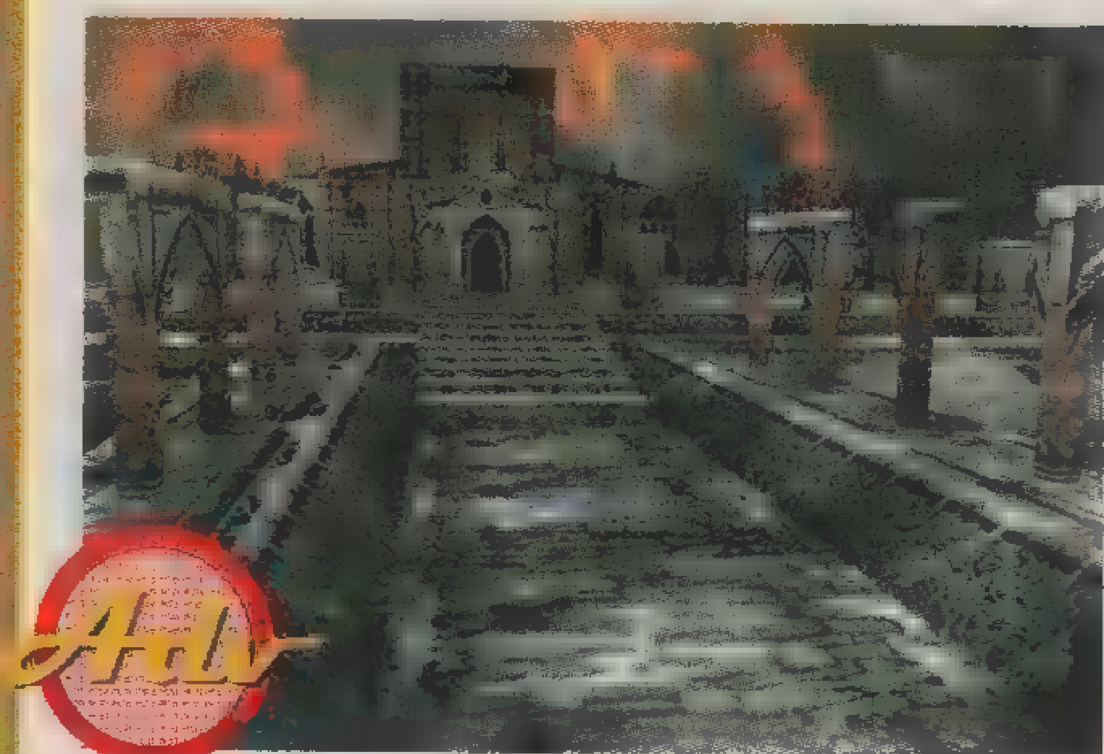
ULTIMATE RACE PRO

Wydawca: MicroProse **Termin:** I kwartał
Zespół: Kalisto
Co jest grane: Kalisto popracowało nieco nad enginem wyciągającym możliwości karty PowerVR i postanowiło wepchnąć nam zopatymalizowany pod tym kątem stuff. Wygląda to wszystko bardzo przyzwoicie. Największe wrażenie robią zaimplementowane zmiany pogody i pory dnia. Nadejście nocy jest po prostu niezwykłe...



UNTITLED

Wydawca: Bullfrog **Termin:** IV kwartał
Zespół: Richard Reed
Co jest grane: Kosmiczna odyseja traktująca o konflikcie w kosmosie, opracowana przez członka zespołu, który jest odpowiedzialny za Gene Wars, Richarda Reeda. Strona merytoryczna tego programu wygląda bardzo obiecująco – w Untitled mamy np. zarządzanie rodem z Cywilizacji, które umożliwi rozwój naszej technologii.



UNTITLED: THE RETURN

Wydawca: Gremlin **Termin:** IV kwartał
Zespół: Um...
Co jest grane: Gra role-playing silnie inspirowana *Ultimą 7*. Jednakże w dziedzinie nowoczesnej technologii zrobiono spory krok naprzód, wpychając w fantazowate ciuszki engine... *Actua Soccera!* Gremlin spodziewa się wydać ten tytuł dopiero na święta Bożego Narodzenia roku 1998. A na razie „trenujta chopaki sztachetami"...



VIPER

Wydawca: Ocean **Termin:** I kwartał
Zespół: X-Ample Architectures
Co jest grane: Idea stworzenia quasi symulatora heklikoptera, który nie nudziłby swoją zbytnią realnością była tym, na co postawili ludzie z Oceanu tworząc *Vipera*. Jego wybuchowość porównywać można chyba tylko z *Tunnel B1*. Zakręcone scenerie nie są tu czymś dziwnym. Tę grę można śmiało zaliczyć do prawdziwych objawień roku 1998.



VIVA FOOTBALL

Wydawca: Ocean **Termin:** II kwartał
Zespół: Power & Magic
Co jest grane: I kolejna zagadka, tym razem prosto ze stajni Oceana. Właściwie nie chciano nam powiedzieć niczego poza tym, że „nowy soccer jest tworzony i będzie wspaniały". Amen. Tak naprawdę jedyne co wiemy to fakt, że piłka jet okrągła i w jej nowej odsłonie zobaczymy „wiele ciekawych innowacji". Tyle Ocean... i my także.

C&C: TIBERIAN SUN

Wydawca: Virgin **Termin:** IV kwartał
Zespół: Westwood
Co jest grane: Tiberian Sun jest projektowany jako następca bardzo wysłużonego już i trącającego odrobinę myszką *C&C*. Nie można powiedzieć, żeby chłopcy z Westwood nie byli zapobiegliwi. Według ich zapewnień *C&C: Tiberian Sun* powinien obejrzeć nasze ziemskie słońce już pod koniec roku 1998 (niektórzy zapewne powiedzą – aż). Jak twierdzą nasi znajomkowie, ich następne dziecko powinno po prostu zmiażdżyć konkurencję (ile to już razy słyszeliśmy podobny tekst?). Gra ma być przede wszystkim bardzo wygodna w obsłudze. Voxelowata grafika i zapierające dech w piersiach renderowane obiekty z doskonałym rozłożeniem światła na powierzchniach, powinny pomóc nam zrozumieć dlaczego Virgin łoży tak wielkie sumy na bawienie się przez ludzi ■ Westwood drogocennym sprzętem. Cóż dalej można rzec... Czekamy!





VIRUS 2000

Wydawca: Grolier **Termin:** I kwartał
Zespół: Frontier
■ jest grane: David Braben (m.in. twórca kultowego Elite), uraczy nas przeniesionym na nasze platformy hitem pamiętającym jeszcze Amigę (uch, co to był za sprzęt). Oczywiście będzie to wszystko przystosowane do mocy naszego procesora i zapewni nam świetną zabawę z gatunku „action game". A wszystko w 30 levelach...



V RALLY

Wydawca: Ocean **Termin:** I kwartał
Zespół: Infogrames
Co jest grane: Jeśli chciałbyś pograć w gry konsolowe, to proponujemy Ci... zakup karty 3D! Wtedy będziesz mógł cieszyć się najnowszą konwersją *V Rally* prosto z PlayStation. Przed Tobą 26 różnorodnych tras. W świecie Playa gra odniosła duży sukces, sprzedając się niczym świeże bułeczki w liczbie ponad 500 000 egzemplarzy.



WARCRAFT: LORD OF THE CLANS

Wydawca: Sierra **Termin:** III kwartał
Zespół: Blizzard
■ jest grane: Tym razem miłośnicy *Warcrafta* będą mogli obejrzeć świat orków z perspektywy action. Powrót gry okraszony został ponad 40.000 klatkami animacji.., I pomyśleć, że nad tymi włochatymi kończynami biedziło się 50 grafików.

A co jeszcze zobaczymy...

Higway Knight to kolejny następca serii *Crusaderów,* dzieła Digital Anvil... Tylko **Hostile Waters** pozwoli Wam poznać ■ bliska syk odpalanych torped i rzucanych depth-chargy... NMS wydają nową hooverowatą strzelaninę o nazwie **Hover**... Bullfrog tworzy **Indestructibles**, nowe wcielenia mutantów w nowej grze akcji... Particle Systems nie wyrobili się na gwiazdkę ■ **I-War 2**... Po wydaniu *Fullburna* wszystko wskazuje na to, że nowe wcielenie **Jetfightera** będzie nosiło numerek czwarty... **KPH** to tytuł nowego wyścigu 3D, który ma zamiar wydać Elite. Westwood pracuje w pocie czoła nad nowymi wersjami *C&C,* ale nie zapomina o miłośnikach rolplejów, **Lands Of Lore 3** nadciąga! Power&Magic powołają do życia kreskówkowego herosa Dzikiego Zachodu. Belgijski pomysł na dziecięcy western w postaci **Lucky Lucke'a**... Gti ma zamiar wydać wskrzeszoną ■ Atari, pecetową wersję **Mace: The Dark**... Kolejna gra wojenna real-time w wydaniu mechwarriorowym, tym razem to Charybdis ze swoją **Machines**... *Lethal Enforcers* natchnął ludzi z Perfect Entertainment do wydania **Maximum Force**... Digitalizowane gęby amerykańskich graczy baseballa zobaczymy w najnowszym dziełku MicroProse o wdzięcznej nazwie **Microsoft Baseball**... A jeśli masz ochotę na coś znacznie spokojniejszego i subtelniejszego, polecamy **Microsoft Golf**... Mindscape po sukcesie *Su-27* umieszcza w przestworzach kolejny samolot sowiecki, tym razem to **Mig-29**... Midway postanowiła zebrać do kupy swoje najwybitniejsze dzieło i wydaje *Moratl Kombat* **Mythologies**... Zręcznością kota i siłą słonia będzie trzeba się wykazać w microsoftowej gierze **Monster Truck Madness 2**... Talonsoft powraca po wydaniu (przynajmniej na razie hipotetycznym) *Eastern Front* najnowszym **NAM: Tour of Duty**... Jeszcze jeden następca Grand Prix Legends zastuka do naszych drzwi, będzie to **Nascar Racing III**... **NBA Action** obwieszcza wpłynięcie Segi na rynek pecetowego stuffu sportowego... Po zaciachach w *Ghost'n'Goblins* (czy pamiętasz to jeszcze, chciałoby się zaśpiewać) nadszedł czas na **Ninja** ■ Core Design... Obsidian to tytuł najnowszej przygodówki ze stajni Rocket Science, tym razem wszystko zobaczymy po mystowemu... Talonsoft zamierza uraczyć wszystkich strategów wspaniałą serią gier traktujących o konfliktach XX wieku, będzie to najpierw **The Operational Art Of War 1937-1954**, i następujący po nim **The Operational Art Of War 1955-2000** (a gdzie I wojna światowa?)... SSI kontynuuje serię *Commanderów* swoim **Panzer Commander**... Pełny zestaw procedur 3D uzupełni najnowsze dziecko Electronic Arts o nazwie **PGA Tour 3D**... Nie wiemy jeszcze jak wygląda zadeklarowany w pinballach Mirage'a styl Tamogochi, ale podobno ma być on zastosowany w najnowszym ich produkcie – **Pinball**... Inner Working ma zamiar wydać **Plane Crazy**... W programie firmy Emergent's zobaczymy prawdziwe zastosowanie naszych dopałek 3Dfx, a wszystko dla wyścigów o nazwie **Powerslide**... Chaos Effect zaprezentuje nam swojego **Rattle & Beetle**... **Redemption** to nowa giera platformowa od Jona Ritmanna, gościa z Cranberrys... Jeden z zespołów Accolade, Cynics uraczy nas wyścigową wersją gry silnie opartej na quakowskich klimatach – **Redline**... A Cryo realizuje coś ■ pogranicza filmu i pseudohistorii – **Riverworld**... Xatrx zgotuje nam niezłą niespodziankę, wydając Super Redneck, kolejną hybrydę Dooma... Beam wraca na łono gier RPG swoją grą Ritual, w której znajdziemy oczywiście tak charakterystyczne dla gatunku rzeczy, jak tajne stowarzyszenia czy wieeelkie potwory... Powrócimy do słodkiej i niewinnej (no, niezupełnie) przeszłości dzięki Robot Madness (coś w rodzaju – tak, to nie pomyłka – Bombermana)... Kiedy wreszcie Moebus ukończy Esoterie 3, będzie mógł spożytkować swe siły na inny pro- jekt – zręcznościówkę **Sanguine Drak**...



Obsidian: Klasyczny przykład mystowej szkoły graficznej


Redline: Zapętlona giera z naleciałościami *Quake*

UNREAL

Wydawca: GTi **Termin:** I kwartał
Zespół: Epic Megagames
Co jest grane: Wszystko wskazuje na to, że oto wreszcie pojawił się ktoś kto może wystrzelić w kosmos iD ■ ich kultowymi produktami. Gti ze swoim *Unrealem* powoduje, że banalna historia o kosmicznym rozbitku, który ze swoim zdezelowanym statkiem znalazł się o niewłaściwej porze w niewłaściwym miejscu nabiera wspaniałego kolorytu. Nali, główny bohater tej gry ma właśnie taki problem, ■ miejsce, w którym może go rozwiązać (dodajmy, w sposób dla tego typu gier charakterystyczny), znajduje się w starym, opuszczonym budynku, jako żywo przypominającym opuszczone zamczysko. Na naszej drodze stanie ponad 30 nowo stworzonych kreatur. A naszym uzbrojeniem będzie wspaniały arsenał kosmicznych zabawek (ja chcę piłę, piłęęęęę!). Zestaw efektów świetlnych (np. wielokolorowe światła punktowe) i 3D (takie jak np. uwaga! – softwre'owy fogging oraz dithering) jest imponujący i powinien przyprawić każdego o dreszcze. Ciekawe co ■ muzyczką, bo ta z *Quke'a* była czadowa!





WARGAMES

Wydawca: MGM **Termin:** I kwartał
Zespół: Interactive Studios
Co jest grane: To kolejna strategiczna gra w systemie real-time oferująca nam niezwykły zestaw jednostek i uzbrojenia. Mamy nadzieję, że może pamiętacie jeszcze stareńki film pod tym samym tytułem. Ale spoko, duch Matthew Brodericka nikogo nie będzie straszył pikselozą lat siedemdziesiątych pod koniec XX wieku!



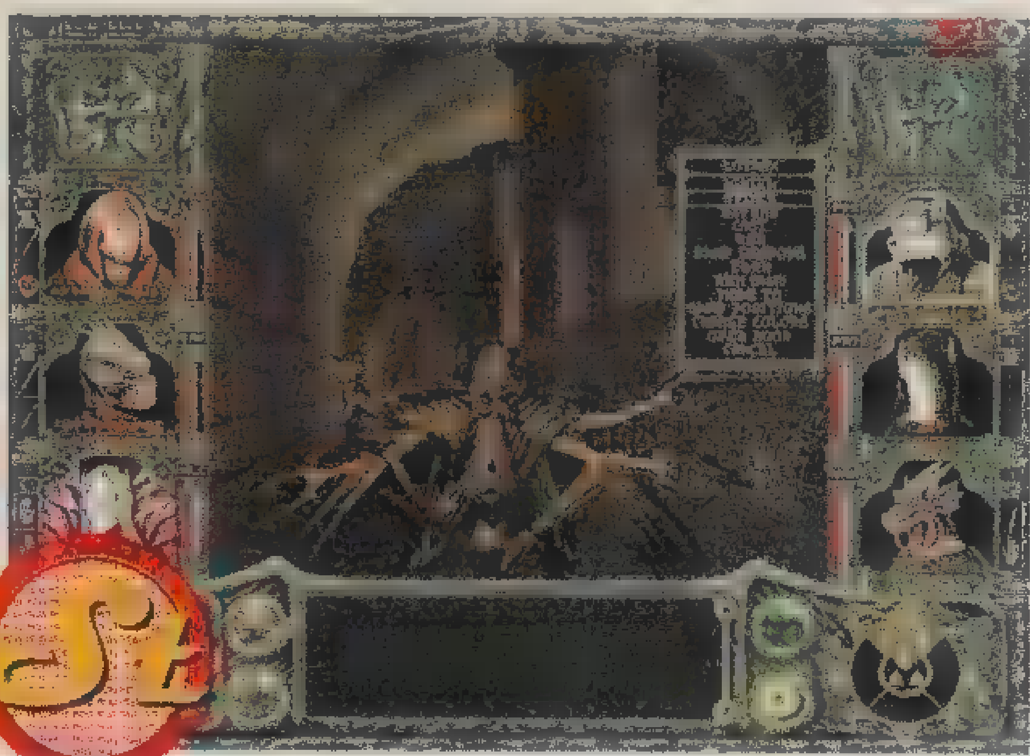
WAR OF THE WORLDS

Wydawca: Gti **Termin:** III kwartał
Zespół: Rage Software
Co jest grane: Złą nowiną jest to, że do tego tytułu, wzorowanego na powieści niezwykłego Wellsa, muzykę skomponował Jeff Wayne. Dobrą zaś to, że za zrobienie wspaniałej graficzki i całej reszty programu odpowiedzialni są ludzie z Rage Software. Marsjanie znowu pozbierali się do kupy – czas odkurzyć flintę dziadka!



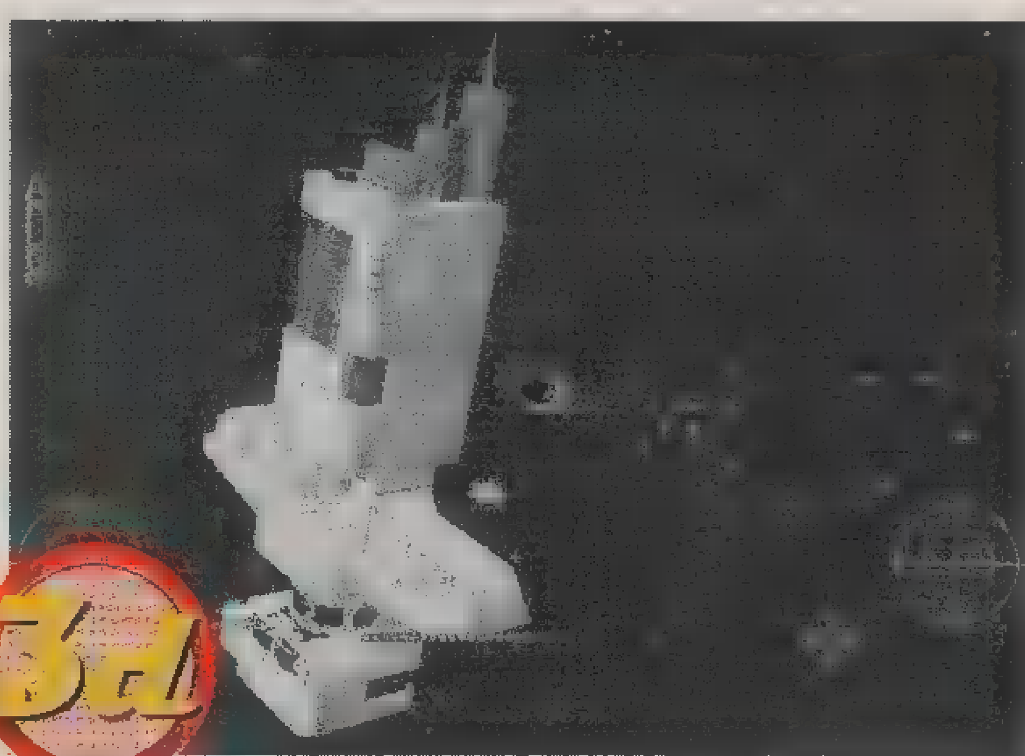
WETRIX

Wydawca: Ocean **Termin:** I kwartał
Zespół: Zed Two
Co jest grane: To niezwykła gierka, którą dość trudno jasno osadzić w realiach jednego tylko gatunku. Platformówka ■ elementami (i to silnymi!) gry logicznej, to chyba najlepsze określenie. I nie myślcie, że ten tytuł to kolejna pochodna słowa *Tetris*, o nie! Naszym zadaniem w tej grze będzie m.in. opanowanie żywiołów natury...



WIZARDRY VIII

Wydawca: Virgin **Termin:** III kwartał
Zespół: Sirtech
Co jest grane: Cieszy fakt, że Sirtech postanowił przywrócić zachwianą równowagę gier RPG. W ich najnowszej zabawce będziemy mogli delektować się czystością gatunku przy rozwiązywaniu zagadek w trójwymiarowych labiryntach. A na dokładkę ponoć świetnie dopracowane AI i niezgorsi zadymiarze po drugiej stronie.



X-COM INTERCEPTOR

Wydawca: MicroProse **Termin:** I kwartał
Zespół: Ano zobaczymy...
Co jest grane: Nowe ciuszki dla wysłużonej już serii *X-Com*. Postanowiono, że naszych niezłomnych agentów tym razem wydeleguje się w przestrzeń kosmiczną, gdzie w nienagannej grafice 3D będą niszczyć wszystko co obce (ksenofoby!). Oczywiście pozostawiono część techniczno-naukową ze starej gry.



XSENOCRACY

Wydawca: Grolier **Termin:** I kwartał
Zespół: twórcy Terracide i Team Apache... Simis
Co jest grane: Gierka, w której będziemy mogli poszybować nad powierzchnią takich planet, jak Ziemia, Mars czy Wenus. Znajdziemy tutaj także dość ciekawie zaimplementowaną opcję wydobywania surowców, dzięki czemu naszą część strzelaninkową wzbogaci się o elementy zarządzania. Ciekawe czy i tam wsadzą HUD-a?



THE X FILES

Wydawca: Fox **Termin:** III kwartał
Zespół: Fox
Co jest grane: Chris Carter poinformował nas o nowym przedsięwzięciu Foxa. Gra ma być klasyczną przygodówką (choć słowo klasyczna niezbyt tu pasuje). Podobno goście mają upchać w niej sporo wstawek typu FMV, przez co klimat gry będzie bardzo podobny do tego, który odczuwają miliony widzów przed telewizorami.



XLR8

Wydawca: Europress **Termin:** II kwartał
Zespół: Speedworks
Co jest grane: Połączenie najlepszych elementów z takich przebojów, jak *Wipeout* czy znana posiadaczom N64 *Extreme-G*. Techno sundtracki i zakręcona jak pęczek drutu akcja powinna Wam się spodobać. No i oczywiście nie ma co marzyć o ruszeniu tej giery bez jakiejś dopałki 3Dfx na pokładzie. Takie czasy...



ZOIKS

Wydawca: Ocean **Termin:** I kwartał
Zespół: Tribe
Co jest grane: Wielbiciele twórczości spółki Hanna Barbera na start! Przed Wami ulubieni bohaterowie filmów rysunkowych ze Scooby i Barneyem na czele. Świat jaskiniowców i natchnionych nastolatków przeżywających mrożące krew w żyłach przygody, powinien przypaść do gustu naszym kochanym małolatom.

A co jeszcze zobaczymy...

Interactive Magic chce nas uraczyć niezłym nawałem wojen XX wieku w swym nowym programie **Semper Fi** – od Środkowego Wschodu po **Kubę... Sex, Drugs and Rock'n'Roll** to kontrowersyjny tytuł równie niezdrowej giery ze stajni Sensible (a co [illegible] giercowaniem [illegible] PC?)... Adventuresoft kontynuuje swoją sztandarową serię, tym razem to **Simon The Sorceror III**... Chłopaki, którzy odeszli [illegible] Shiny, założyli swoją grupę (The Neverhood) i wydają właśnie **Skull Monkeys** – to już ich druga gra... Power&Magic tym [illegible] w nietypowej dla siebie roli wydawcy śnieżnego wyścigu. Jak to śnieżnego? Ano tak – **Snow Racer**... 16 scenariuszy dla pogrywania w sieci oferuje najnowsze dziełko Mindscape, przeznaczone do zabawy w sieci (pod Win 95 z sześcioma innymi gostkami można się tego zabawić), to **Soldiers Of War**... No i znowu coś dla miłośników twórczości trenera Górskiego, tym razem to **Soccer Nation**... Pulse Entertainment, twórcy sławnego *Bad Mojo*, postanowili wyprodukować prawdziwą strzelaninę o niepokojącym tytule **Space Bunnies Must Die**. Żeby tylko nie padło na króliczki Playboya, bo [illegible] zemsta będzie straszna... **Speed Tribes** to zwariowana zabawa latającymi motocyklami (??) [illegible] zestawem bio–organicznych mutantów na pokładzie (????!)... Empire nie chce nic powiedzieć więcej o swoim najnowszym produkcie **Stars!**... Sculpture Software równie zagadkowo wspomina o swoim pomyśle [illegible] grę sci-fi **Stratosphere**... Mindscape dorabia następcę Su-27 i zamierza nazwać go dość oryginalnie (**Su-27 v2**). **Super Touring Games** zaoferuje nam kolejne wyścigi, tym razem jednak poszerzone o nowe opcje zarządzania swoim teamem... Digital Image Designs, czyli spece od wszystkiego co lata, pełza, warczy i sieje śmierć, pokażą nam **Tank**... **Terror Firma** to robocza [illegible] najnowszego projektu Clockworks Entertainment, [illegible] wszystko podobno w wersji sci-fi... Accolade zaprezentuje nam **Test Drive 5**... Na tenisowym poletku **Tennis Area**, firmy Blue Byte zobaczymy Spice Girls (!!!) (z nieodłączną puszką... herbaty?)... Bullfrog kontynuuje serię *Theme*, nadszedł czas na **Theme Resort**... **The Third Millennium** to tytuł giery firmy Cryo, a wszystko to odsłoni nam kulisy intergalaktycznego handlu... UbiSoft pokaże swojego **Tonic Trouble**, czyli nową platformówkę... Jeśli wiesz jak rozwinąć cywilizacje w 72 godziny, to powinieneś [illegible] dzwonić do Twilight, oni właśnie produkują **TQ**... Dreamworks Interactive pokaże nam, że Jurassic Park to nie tylko wspomnienie gnanych instynktem dinozaurów, ale także świat gry wojennej real-time... **Ultima IX** nadciąga! (no comments)... Kalisto robi dwójeczkę **Ultimate Race**... **War Inc** to propozycja Oceanu, która powinna pogodzić miłośników *Command & Conquer* i wszystkich chcących pobawić się w Ludendorffa... **Western Front** to logiczna kontynuacja talonsoftowskiego *Eastern Front* (a gdzie Middle Front, North Front)... **Wings Of Destiny** porusza zarzucony już od czasów Aces Over Europe temat wojny powietrznej [illegible] okresu 1939-1945, czeka [illegible] ponad 20 typów maszyn... Core zamierza wykorzystać engine **Tomb Raider**, aby wpakować Larę Croft w nowe tarapaty... **Revolution** to mający się ukazać zaraz po świętach projekt nowej gry przygodowej... The **Bitmap Brothers** zamierzają wskrzesić stary pomysł gry *Speedball 2* – to chyba wiadomość dla komputerowych weteranów... I [illegible] koniec jeszcze jedna wiadomość, tym [illegible] od **Gremlinowców**. Mają zamiar wystrugać [illegible] nowy, fantastyczny wyścig 3D...


Skull [illegible]


Space Bunnies Must Die: Totalnie zakręcony tytuł!


Wings Of Destiny: Wojna jest tak piękna?

Flight Unlimited II



Wzbij się w przestworza w jednym z najwszechstronniejszych „cywilnych" symulatorów lotniczych, jakie kiedykolwiek widziałeś. O ile zezwoli Ci na to kontrola lotów...

Flight Unlimited II jest chyba jedyną grą (a samo określenie „gra" jest zawsze podawane w wątpliwość, gdy mowa o „cywilnych" symulatorach lotniczych), gdzie potrzebne jest szkolenie, aby zrozumieć samą rozgrywkę. Podejdź do niej pewnym krokiem gracza, który robił beczki swym F-22 nad Zatoką Perską, a wzbijesz się (jakkolwiek głupio by to brzmiało – w jednosilnikowym samolocie treningowym) całe dwa metry nad ziemię, zanim ogłupiały klapniesz z powrotem na pas startowy. To jest latanie w całej jego świetności i autentyzmie. Nie można tu po prostu podkręcić mocy, zwolnić hamulców i z łatwością poprowadzić swój samolot ku zachodowi słońca w San Francisco. We *Flight Unlimited II* Twoim współpilotem jest rzeczywistość. To doświadczenie, przy którym wychwalany *Flight Simulator* Microsoftu wygląda jak – i powiem to naprawdę bardzo delikatnie – kubeł z odpadkami.

W porównaniu z sukcesem pierwszej gry, rozmach i głębia Flight Unlimited II zapierają dech w piersiach. Grafika terenu została zadziwiająco ulepszona. Aby to osiągnąć, projektanci byli zmuszeni ograniczyć obszar gry (ograniczając go do 11 tysięcy mil kwadratowych fotorealistycznego terenu w rejonie zatoki San Francisco). Ale jest to krajobraz, w którym każdy widoczny piksel reprezentuje cztery metry dokładnie odwzorowanego terenu. Musicie przyznać, że robi to duże wrażenie! Być może ten obszar jest niewielki, ale szczegółowość, z jaką jest on prezentowany, zawstydza symulator Microsoftu pod każdym względem. Trójwymiarowe budowle (Alcatraz, Candlestick Park, most Golden Gate) poutykane są w krajobrazie, natomiast obiekty naziemne, takie jak wzgórza, miasta, rzeki, drogi, duże porty lotnicze, a nawet małe prywatne lotniska, zostały bardzo pieczołowicie i bezbłędnie odtworzone.

Można wzbić się w przestworza w jednym z pięciu odmiennych samolotów: godnej zaufania, jednosilnikowej Cessnie 172, w Piper Arrow, wodnopłacie De Havilland Beaver, wielosilnikowym Beech Baron lub myśliwcu z II wojny światowej, P-51D Mustang (zanim jednak zaczniesz się cieszyć na myśl o strzelaniu do powszechnie rozpoznawanych punktów orientacyjnych w USA, powiem, że działka nie działają). Jest tu 46 portów lotniczych, każdy z własnym, sterowanym przez Sztuczną Inteligencję ruchem lotniczym – Boeingi 747, prywatne Learjety, wojskowe F-16 – w danym rejonie może być równocześnie aktywnych ponad 400 samolotów. Pod uwagę trzeba oczywiście brać również pogodę – realistycznie odtwarzane wiatry, deszcze, burze, a nawet mgły.

Jeśli z realizmem kojarzy Ci się czekanie na pasie startowym na zezwolenie startu z wieży kontrolnej czy wstukiwanie „Cessna 5LG podchodzi do lądowania na pasie 180, odbiór", albo dobieranie mieszanki paliwowej do wodnopłatu, to *Flight Unlimited* jest tak bliski ideału, jak to tylko możliwe. W tym symulatorze zadanie nie polega na doskonałym wykonywaniu akrobacji powietrznych ani doprowadzeniu samolotu podczas burzy z Los Angeles do Chicago. Chodzi raczej o obsługę prawdziwego samolotu w dokładnie wymodelowanej przestrzeni powietrznej, o poznanie zasad łączności radiowej z kontrolą lotów,

nawiązanie łączności z wieżą kontroli lotów, nawigację – zarówno za pomocą przyrządów, jak i lotu z widocznością ziemi (VFR). A w trybie szybkiego startu można zacząć swój lot w dowolnym miejscu mapy, dowolnym z pięciu samolotów i przy dowolnych warunkach pogodowych.

Wyjątkowa wszechstronność i szalony realizm – nie można powiedzieć, że *Flight Unlimited II* nie daje żadnej radości z gry.

> *„Grafika została zadziwiająco ulepszona."*

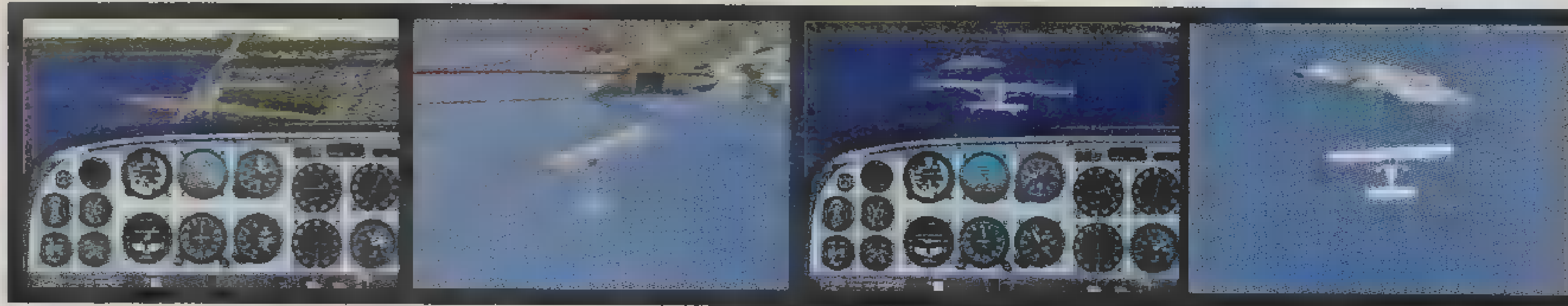
To prawda, gdy startuje się z ziemi, to jest to proces zdobycia zezwolenia, pokołowania na odpowiedni pas, poproszenia o zezwolenie na start i tak dalej. Ale Looking Glass odpowiedział również na krytykę, że latanie w kółko, bez żadnego strzelania, jest nieco głupie. Aby to obejść, do gry zostało włączonych 25 scenariuszy – miniprzygód, mających sprawdzić Twą umiejętność pilotażu – takich jak nocne podejście do Alcatraz w wodnopłacie, aby zabrać zbiegłego więźnia, wylądowanie na lotniskowcu czy odnalezienie niewielkiej łączki, z której mamy zabrać chorego do szpitala (trzeba przyznać, że rozpiętość i różnorodność zadań jest naprawdę duża).

Flight Unlimited II jest najlepszym

(Na górze) Pokołuj po pasach dojazdowych dużego lotniska, a zobaczysz samoloty pasażerskie i małe awionetki zajęte swoimi, sterowanymi przez AI, sprawami (Powyżej). Zapędź się zbyt daleko w przestrzeń wojskową, a wystartują F-16, aby odeskortować Cię z zakazanego obszaru. Pamiętaj, że one mają rakiety powietrze-powietrze, a Ty nie.

Flight Unlimited II vs Microsoft Flight Sim 98

Porównaj *Flight Unlimited II* i sztandarowy *Flight Simulator 98* z Microsoftu, a różnice będą oczywiste. Zgoda, FS98 ma znacznie większy rozmach i różnorodność – możesz pilotować Cessnę, Boeinga 737 czy helikopter Jet Ranger ponad licznymi miastami – amerykańskimi i zagranicznymi. Ale różnica w realizmie wizualnym jest przytłaczająca. Obejmująca 11 tys. mil kwadratowych terenu wokół Zatoki San Francisco, przestrzeń powietrzna symulowana we *Flight Unlimited II* jest najbardziej realistyczna spośród wszystkich odwzorowań na PC. Obszar niewielki, zgoda, ale drobiazgowo dokładna i doskonale wymodelowana sceneria oznacza, że szczegóły (drogi, rzeki, statki, mosty, małe prywatne lotniska itd.) są bardziej niż zadowalające. A jeśli fanów FS98 martwi ograniczony obszar rozgrywki, to niech wiedzą, że w przyszłości Looking Glass planuje wydanie dodatkowych modułów scenerii.



Grubo ciosane i brzydkie odwzorowanie rejonu San Francisco w *FS98* nie umywa się do gładkiej, fotorealistycznej wersji z *Flight Unlimited II*. Przy możliwości rozgrywania w rozdzielczościach do 800x600, wysokiej jakości tereny zachowują swą szczegółowość, nawet gdy przelatuje się nad nimi na pułapie 500 stóp (150 m).

Porównaj ten kontrast: po lewej czarująca wizja wyspy Alcatraz w *FS98*, znokautowana przez bardziej realistyczną i szczegółową wersję z *Flight Unlimited II* (po prawej). Jeśli się jeszcze nie zorientowałeś, to masz przed oczami najdoskonalszy cywilny symulator lotniczy, jaki ukazał się na peceta.



(Góra) Tak wygląda wirtualna kabina P-51D Mustang. (Powyżej) O ile start w *Flight Unlimited II* jest trudny, to lądowanie jest po prostu koszmarem.

„Pod każdym względem przewyższa konkurencyjny produkt Microsoftu."

„cywilnym" symulatorem lotniczym, jaki kiedykolwiek zdarzyło nam się widzieć – podniebna rozgrywka, dająca posiadaczom PC najbardziej realistyczne przeżycie lotu i najdokładniej wymodelowane przestworza. Pod ręką są lekcje wprowadzające, które zapoznają początkujących z podstawami pilotażu, choć nowicjuszom prowadzenie niektórych z tych samolotów i tak będzie sprawiać kłopoty. O ile oryginalna gra szczyciła się fotograficznym realizmem scenerii i wywracającymi bebechy akrobacjami, to ta kontynuacja pod każdym względem przewyższa konkurencyjny produkt Microsoftu. Powiedzmy to sobie wprost – obecnie żaden z produktów tego typu nie dorównuje *Flight Unlimited II*! Smutne, ale prawdziwe.

Wzleć w przestworza zapełnione odrzutowcami, awionetkami i samolotami bojowymi, pogadaj z kontrolą naziemną, przeleć nisko nad trójwymiarowo wymodelowanymi obiektami, ale przede wszystkim podziwiaj wspaniale wyrenderowaną scenerię. Pierwszorzędnej grafiki można się dziś spodziewać w każdym nowym symulatorze lotu, ale *Flight Unlimited II* jest triumfem sztuki programowania. Nie do pogardzenia jest też wirtualna kabina 3D, odrębnie zaprojektowany układ przyrządów, efektywny i autentyczny system radiolatarni do lądowania wg przyrządów (ILS) oraz charakterystyki obsługi. Niedowiarkowie pewnie wzruszą ramionami, ale wszyscy „cywilni piloci", zmagający się z rozbudowanymi, ale brzydkimi symulatorami Microsoftu, będą prosić o więcej. Potrzebny będzie oczywiście silny PC, ale jakaż gra go dzisiaj nie wymaga?

DEAN EVANS

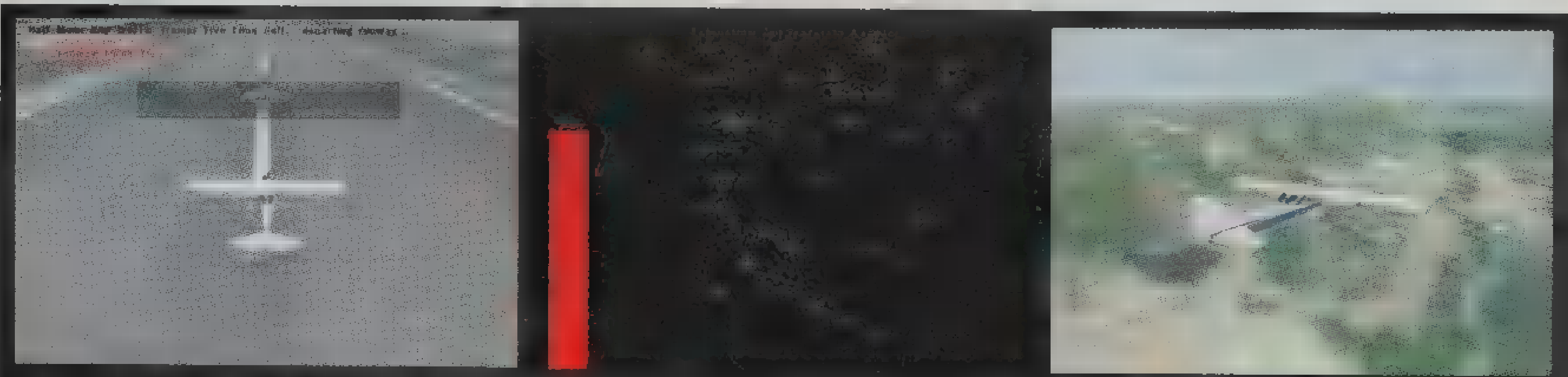
Diabeł tkwi w szczegółach



Dbałość o szczegóły jest we *Flight Unlimited II* godna podziwu. Na przykład realistycznie symulowane wzorce pogodowe, włącznie z niesamowitymi chmurami, deszczem i efektami błyskawic. W warunkach burzowych można usłyszeć krople deszczu bębniące o owiewkę kabiny i obserwować krople wody ściekające po szybach, odchylane w swym torze przez wiatr i podmuchy powodowane przez śmigło.

Wszystkie budynki wyższe niż pięć pięter są skonstruowane z polygonów w 3D, co pozwala na widowiskowe przeloty nad śródmieściem San Francisco. W odróżnieniu od FS98, który bije grę z Looking Glass pod względem urozmaicenia, tutaj można sobie odpuścić przyrządy i nawigować w trybie VFR (zasad lotu z widocznością ziemi). Jeśli chcesz lecieć nad drogą biegnącą przez Oakland Hills, to nic nie stoi na przeszkodzie.

Looking Glass wymodelowała system kontroli lotów. Przygnębiającym doznaniem jest oczekiwanie na pasie dojazdowym Międzynarodowego Portu Lotniczego San Francisco, kiedy już poprosiłeś o zezwolenie na kołowanie i w paplaninie komunikatów czekasz na digitalizowaną odpowiedź. Jeśli kiedykolwiek pilotowałeś prawdziwy samolot, to zauważysz, że ta żargonowa gadka daje uczucie siedzenia w prawdziwej kabinie.



Wystartowanie z dużego lotniska nie jest zadaniem łatwym. Zaczynasz od prośby o zgodę na kołowanie. Wieża kieruje Cię na częstotliwość ATIS tego lotniska (byś poznał szczegóły na temat prędkości wiatru, widoczności itd.), po czym znowu wywołujesz wieżę, czekasz na zgodę do przekołowania do odpowiedniego pasa, ponownie wzywasz wieżę, by uzyskać zgodę na start, czekasz aż będzie wolny pas i ruszasz.

Chociaż we *Flight Unlimited II* nie ma możliwości rozgrywki multiplayer (niedługo powinna pojawić się łatka, która temu zaradzi), to Sztuczna Inteligencja gry automatycznie zapełnia przestrzeń powietrzną nad Zatoką licznymi samolotami. Wraz z Tobą w powietrzu może być równocześnie do 400 samolotów, a każdy z własnym planem lotu. Ten ekran da Ci wyobrażenie o tym, gdzie jest najtłoczniej.

Jest tu [illegible] scenariuszy, czyli misji rozrywkowych, mających urozmaicić pracowite latanie od punktu A do punktu B. Poleć nocą wodnopłatem na Alcatraz (bez korzystania z miejscowych radiolatarni), aby zabrać zbiega, pohałasuj nad centrum badawczym NASA, posadź swego Mustanga P-51D na pokładzie lotniskowca USS Enterprise albo przeleć nisko nad parkiem Candlestick, by zrzucić ładunek promocyjnych indyków!



Pamętaj, drogi Czytelniku, aby unikać odrzutowców pasażerskich. 737 jest większy od Cessny...

Wydawca	[illegible]	Rekomendowane	Pentium 166, akcelerator graficzny
Producent	Looking Glass	Akcelerator graficzny	3Dfx
Dystrybucja	Mirage	Karta Dźwiękowa	Wszystkie typowe
Data Wydania / Cena	Już jest / ok. 180 zł	Tryb Multi-Player	Brak
Minimalne Wymagania	P120, 16 MB RAM, SVGA, x4 CD-ROM	Strona WWW	http://www.lglass.com

PC GAMER OCENA

Oszałamiający cywilny symulator lotu, który zaciąga [illegible] w ciemny zaułek i zdrowo mu dokopuje.

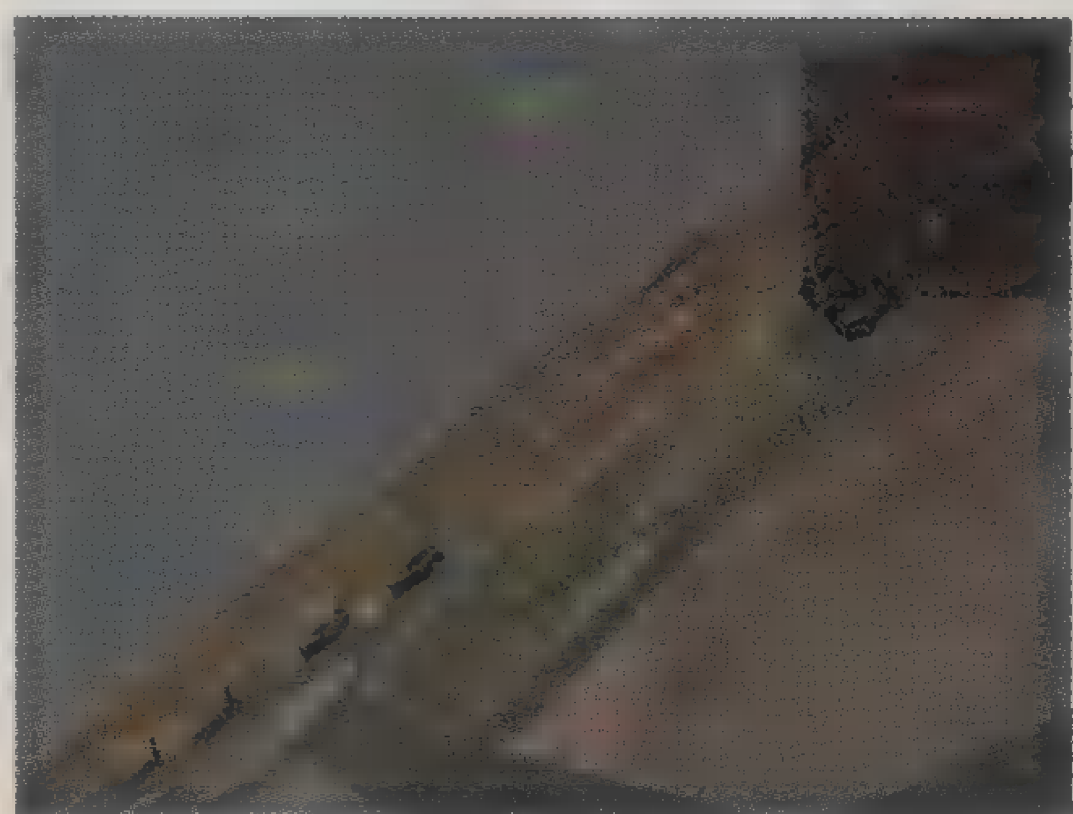
91%

F22 Raptor



REKOMENDACJA
PC GAMER Po Polsku
Marzec 98

Wygląda na to, że dopracowanie starej wersji gry i wydanie jej jako nowej staje się w dzisiejszych czasach normą.



Jak zwykle, wygląda to pięknie z wysoka, lecz bliżej ziemi trochę się rozjeżdża.



(Powyżej) Pięć kampanii jest osadzonych w pięciu odmiennych krajobrazach. W tej misji musisz zestrzelić Dziadka Mroza. (Poniżej) To jedyny sposób zabrania się do pracy.

Przy całej swej wartości rozrywkowej zeszłoroczny *F22 Lightning II* był trochę płytki. Kilka dni grania i wszystko zaczynało wyglądać zbyt znajomo. *F22 Raptor*, pierwsza z gier Novalogic stworzonych we współpracy z Lockheed Martin (wydawało się, że po tej umowie konkurenci posinieją), jest, ściśle mówiąc, jedynie kontynuacją. Powiedzmy coś w rodzaju *F22 Lightning III*.

Graficznie, mimo najlepszych wysiłków Novalogic, gra nawet nie zbliża się do standardu *F22 ADF* czy *JSF* z Eidos, chociaż jest lepsza od pierwotnej gry. Twórcy opowiedzieli się przeciwko obsłudze kart 3D, oświadczając, że ich użycie nie daje poprawy szybkości. Zignorowali przy tym efekty specjalne i świetlne oferowane przez 3Dfx czy PowerVR, a dzięki temu daje się odczuć wizualne niedostatki gry. Programowe filtrowanie bilinearne wygląda nieco niechlujnie, ale jest i tak lepsze od cegłowatych pikseli. Jednakże krajobrazy są bardzo szczegółowe, a szczególne wrażenie robią linie brzegowe i ośnieżone szczyty górskie. W sposób zadowalający zostało również wymodelowane wiele różnych typów samolotów oraz helikopterów. *F22 Raptor*, mimo konsekwentnego unikania akceleratorów, wygląda bardzo dobrze.

Największym zarzutem wobec pierwotnej gry był brak dynamicznych kampanii. Była fabuła, ale nie było poczucia robienia postępów i w każdą z misji można było grać niezależnie. Na szczęście ten problem został rozwiązany – *Raptor* wymusza zwycięskie pokonywanie miejsc krytycznych, proponując pięć odmiennych scenariuszy z dynamicznymi misjami. Na przykład jeśli w jednej misji zdołasz zniszczyć wyrzutnię rakietową, to nie będzie jej już w dalszej kampanii. Podobnie jeśli zdołasz mimochodem zniszczyć jakiś obiekt np. w misji trzeciej, a misja piąta wymagałaby zlikwidowania tego obiektu, to kampania jest w stanie zaproponować Ci zamiast tego jakiś alternatywny cel.

„Raptor wymusza zwycięskie pokonywanie sytuacji krytycznych"

Uzupełnieniem rozgrywki jest kilka misji treningowych i pojedynczych oraz wspaniała opcja multi-player. Gra w Internecie, za pośrednictwem należącego do Novalogic serwera novaworld.net, może obsłużyć równocześnie do 100 graczy, którzy mogą sami wybierać stronę konfliktu oraz decydować czy niszczyć cele naziemne, czy powietrzne. Rozgrywka jeden na jednego szybko przeradza się w scenariusz „na przeżycie", gdzie prawdopodobnie zaczną się starania o zestrzelenie wszystkich pozostałych, lecz w miarę przybywania walczących coraz większą rolę zaczyna odgrywać taktyka.



Przy całym wysiłku Novalogic, *F22 Raptor* w dalszym ciągu nie może konkurować z *F22 ADF* z DID. Jest to w pełni dopracowana i zajmująca gra, ale bez globalnego systemu wojennego oferowanego przez AWACS z *ADF-u*, jest to po prostu dobry przykład typowego symulatora lotu, a nie jakiś wielki przełom. STEVE OWEN

Wydawca	Electroni Arts	Rekomendowane	Pentium 166, 32 MB RAM
Producent	Novalogic	Akcelerator graficzny	MMX
Dystrybucja	[redacted]	Karta Dźwiękowa	Wszystkie typowe
[redacted] Wydania / [redacted]	Tel. / Tel.	Tryb Multi-Player	IPX, modem, kabel szeregowy, internet
Minimalne Wymagania	Pentium 90, 16 MB RAM, Win95	Strona WWW	http://www.ubisoft.co.uk

PC GAMER OCENA

Wspaniały symulator, wprawdzie łatwiejszy niż chociażby *F22 ADF*, ale jednak troszkę brakuje mu długoterminowego powabu.

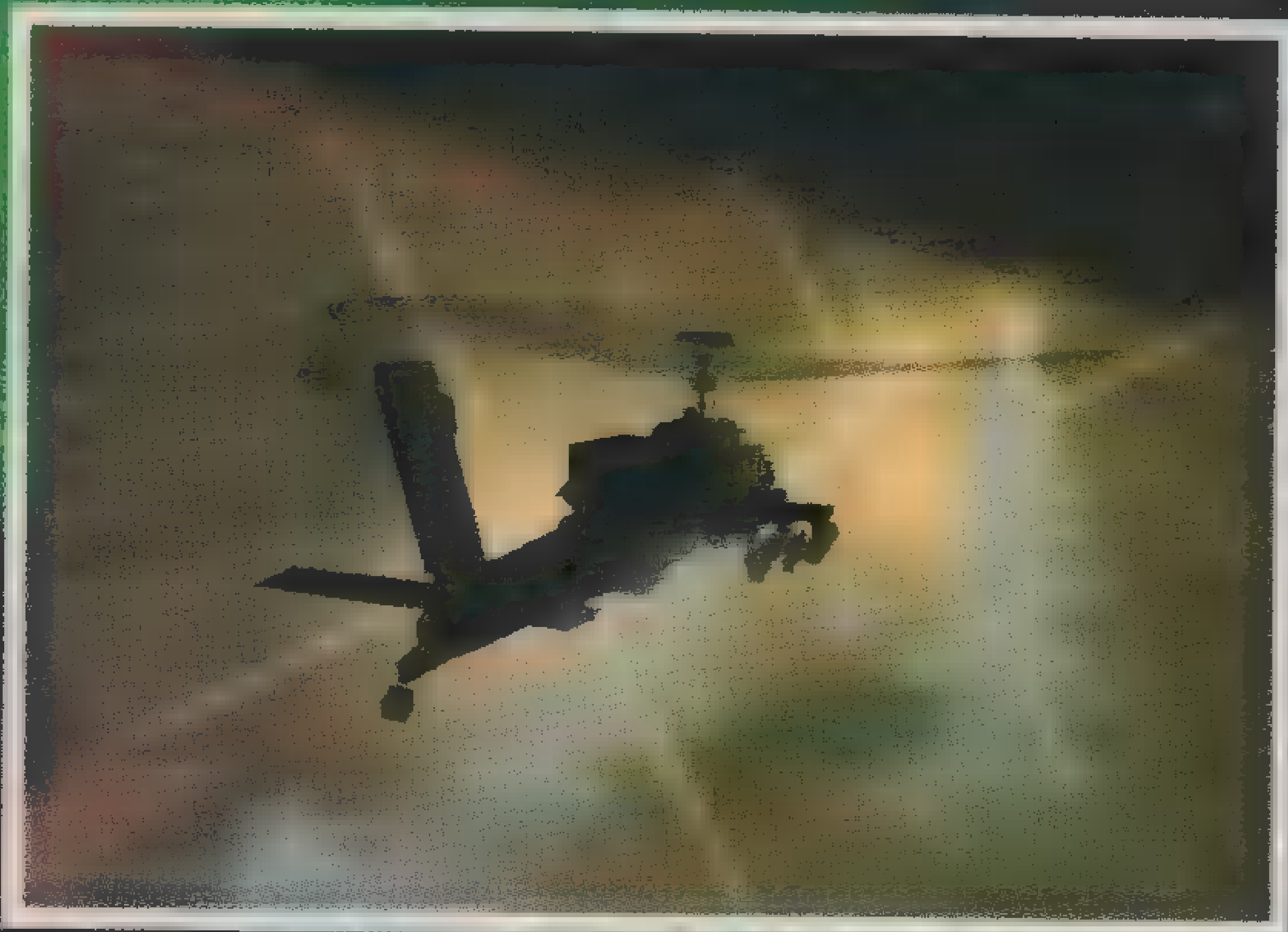
86%

Longbow 2

Czasy są gorące, więc nic dziwnego, że EA wydała nową „helikopterówkę".



Wirtualna kabina [illegible] rozglądać się po [illegible] nawet na swe [illegible]. Ależ to [illegible]



Nocne misje [illegible] demonstrują [illegible] – szczególnie rakiet [illegible]

By uniknąć kłopotów, przemykaj wzdłuż dolin albo szarżuj znad wzgórz w takt Walkirii płynącej z głośników.





Oczywiście kabina jest pełna wyborów – umożliwia szybki dostęp do map, punktów zwrotnych i radaru.

Jeśli nigdy wcześniej nie latałeś helikopterem, czy to wirtualnym, czy rzeczywistym, to możesz nie doceniać trudności w ich sterowaniu. Oczywiście, jeśli chodzi o unoszenie się w powietrzu, to nic im nie dorówna – łatwiej się wznieść niż lecieć odrzutowcem po linii prostej. Ale gdy tylko spróbujesz zrobić cokolwiek innego, to stopień trudności podwaja się. Tak więc przemieszczenie się do przodu jest dwukrotnie trudniejsze niż wznoszenie, zaś zakręcanie niż ruch do przodu. A latanie, pochylanie się na boki, opadanie w celu ominięcia rakiet, unikanie radarów, utrzymywanie się na wysokości 50 stóp nad poziomem gruntu, pilnowanie punktów zwrotnych, dowodzenie swymi skrzydłowymi i wykrywanie stanowisk wroga – skomplikowana jest już sama próba wyliczenia, o ile powinno być to trudniejsze, pominąwszy już to, jak łatwo się pogubić, gdy się chce to faktycznie wykonać. Rany. Już samo mówienie o tym jest trudne.

To prawie tak, jakby Electronic Arts wzięła sobie do serca krytykę pierwszej wersji, wspaniałego *AH-64D Longbow,* i w reagowaniu na nią posunęła się zbyt daleko. Pierwowzór – będąc wspaniałym i wiernym symulatorem – był łatwizną. Latanie było proste, ukrywanie się to kaszka z mlekiem, a likwidowanie niezliczonych celów za pomocą karabinu maszynowego było dziecinnie proste. Teraz zabrnęło to odrobinę za daleko.

W ramach eksperymentu uczyniłem swój helikopter niezwyciężonym i mając nieograniczony arsenał ruszyłem na polowanie. Przekraczając linie wroga stwierdziłem, że otaczają mnie czołgi. Po bliższym sprawdzeniu okazało się, że są one otoczone metrowej wysokości murkami, będącymi ich podstawową ochroną. Z pewnością zabezpieczają one dobrze przed ogniem karabinów maszynowych, o ile nie strzelasz z góry. Posłałem więc kilka rakiet, ale wyraźnie nie poczyniły one żadnych szkód.







(Po lewej) Może i sterujesz zabójczą maszyną [redacted] wiele milionów dolarów, ale wyglądasz jak plastikowa laleczka.

Jedynie przy automatycznym odpalaniu 16 rakiet za każdym naciśnięciem przycisku Fire i rozsianiu ich po obu stronach czołgu ujrzałem zniszczony cel. Wyglądało na to, że były nieprzepuszczalne dla ataków tego typu, ale miałem dość szczęścia, by jedna trafiła w światło lufy, w stylu wąwozu na Gwieździe Śmierci.

Prawdę powiedziawszy, to głównym zastosowaniem *Longbowa* jest wystrzelenie rakiet Hellfire, które praktycznie gwarantują celne trafienie. Ale mając standardowo zaledwie cztery z nich (czasami takiej liczby potrzeba do ukończenia misji), niemożliwym się staje angażowanie w drugorzędne rajdy.

I to jest zasadniczy problem tej, poza kilkoma małymi błędami, wspaniałej gry. *Longbow* jest łatwy do zniszczenia i przenosi niewiele własnego uzbrojenia. W związku z tym musisz ściśle trzymać się zasadniczej misji, bo każde odchylenie równa się śmierci.

Nie można jednak pominąć wielu ulepszeń, jakie *Longbow 2* ma w stosunku do oryginału. Kampanie są w pełni dynamiczne, ale nie mają tak otwartych zakończeń jak w *Joint Strike Fighter*. Twój oddział w dalszym ciągu ma wyznaczone zadanie, ale każdy z czterech pododdziałów ma odrębne misje (atakowanie celów naziemnych, wsparcie powietrzne, a nawet przerzucanie oddziałów na tyły wroga). Do każdej z misji możesz wyznaczać pilotów, wybierać którą z grup chcesz sam prowadzić, zmieniać punkty zwrotne (waypoints) oraz zmieniać helikopter. A przy każdej rozgrywce na następną misję składa się tak wiele czynników, że kampania nigdy nie przebiega tak samo.



Gra jest nieco mylnie nazwana *Longbow 2*, gdyż teraz możesz latać również Kiowa (podobny, lecz słabszy od AH-64D) i Blackhawkiem (transportowiec desantowy, ze strzelcem w otwartych drzwiach), a każda z maszyn ma również fotel drugiego pilota, więc możesz przeskakiwać między nimi w trakcie lotu. Z tego ekranu w dalszym ciągu sterujesz helikopterem – nawet jako strzelec – ale drugi ekran daje Ci większą kontrolę nad uzbrojeniem. Jeśli natomiast zechcesz grać w *Longbow 2* w sieci, to miejsce to może zająć druga osoba. Uważaj jednak, gdy lecisz Blackhawkiem, ponieważ bezczynny strzelec będzie wrzeszczeć na pilota, aby leciał nad jakieś wrogie jednostki.

„Z czterema Hellfire nie można się angażować nawet w drugorzędne rajdy."

Gra zawiera dwie kampanie, wspaniałą serię akcji nad Azerbejdżanem oraz rozczarowującą, symulowaną batalię nad raczej płaskim Krajowym Centrum Szkoleniowym US Army. Dostępnych jest także dziesięć pojedynczych misji oraz średnio elastyczny generator misji.

Graficznie *Longbow 2* nie zawiera jakichś ogromnych ulepszeń w stosunku do poprzednika, mimo postępów poczynionych na rynku symulatorów lotu. Obsługa 3Dfx jedynie „wygładza" tekstury i nie wydaje się, by jakoś przyspieszała grę, a ta w dalszym ciągu nieco posapuje nawet na najszybszych Pentium – no może poza rozległymi, pustymi krajobrazami.

Z *Longbow 2* wiązałem wielkie nadzieje i byłem pewien, że przeskoczy ona *Commanche 3*. Jednak mimo jej zalet – a ma ich wiele – w dalszym ciągu bardziej podoba mi się symulator helikoptera z Novalogic. Ale popatrzmy też na to z innej strony. Przynajmniej nie muszę jej opisywać, jako najlepszego symulatora wszech czasów! A Wy nie musicie mnie cytować.

STEVE OWEN

Wydawca	Electronic Arts	Rekomendowane	Pentium Pentium 166, 3Dfx
Producent	Electronic Arts	Akcelerator graficzny	3Dfx
Dystrybucja	IPS	Karta Dźwiękowa	Wszystkie typowe
[redacted] Wydania / Cena	już jest / 160.00 [redacted]	Tryb Multi-Player	Internet, IPX, modem
Minimalne Wymagania	Pentium 133, [redacted] RAM, Win 95	[redacted] WWW	http://www.janes.ea.com

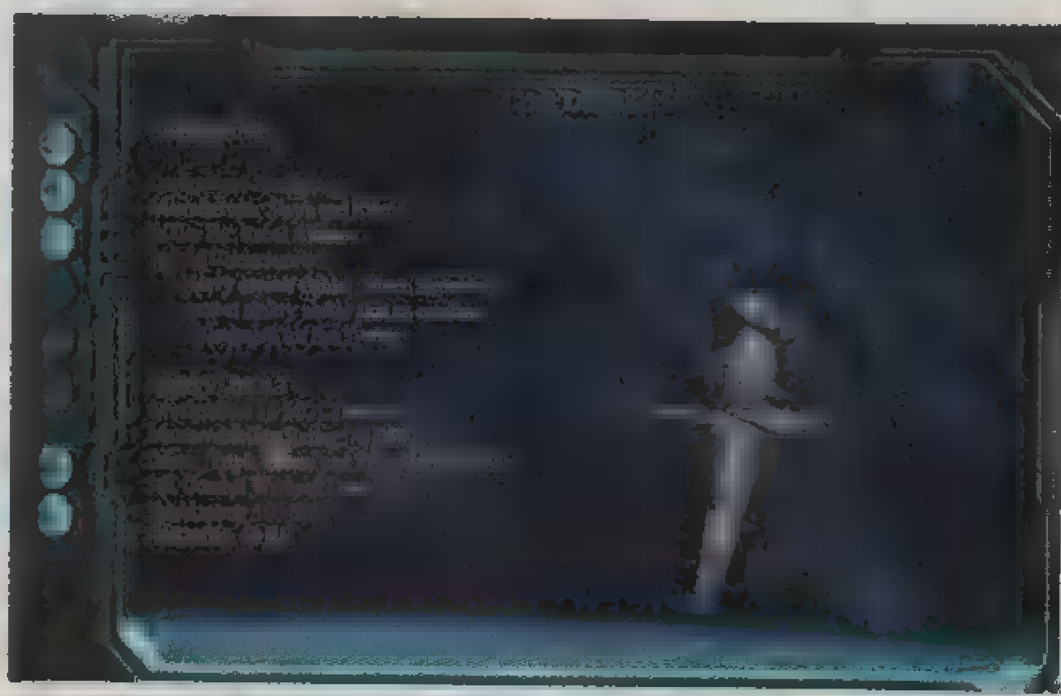
GAMER OCENA

Wysokiej klasy symulator. Dużo huku, dużo akcji, ale przerażająco dużo do obsługi.

82%

Balance Of Power



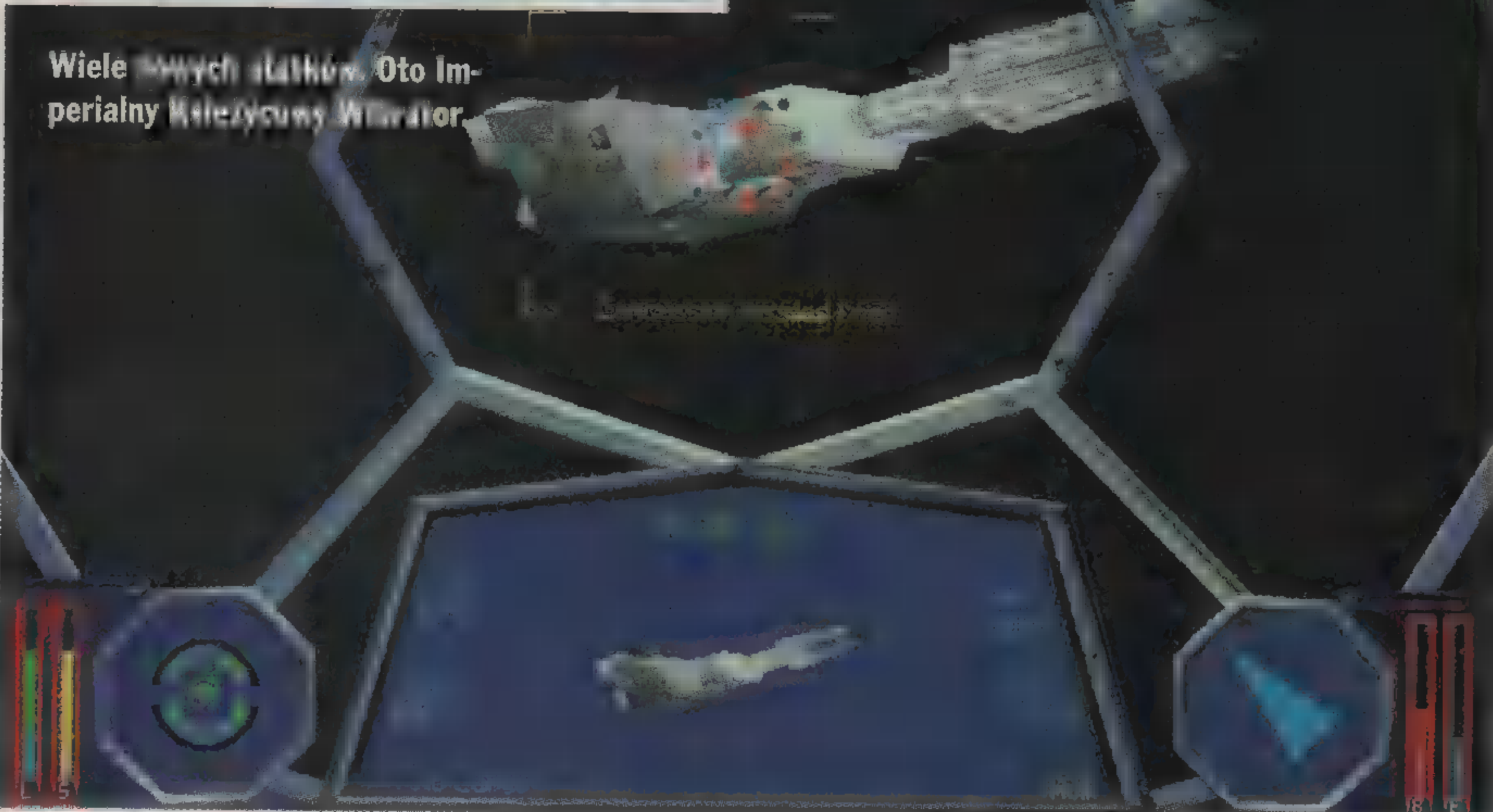


Pierwszy dysk dodatkowy do *X-Wing vs TIE Fighter* powinien spowodować powrót do kabin wszystkich samotnych graczy.

Są spiczaste, wypełniają ekran i czekają jedynie na sygnał, by ruszyć naprzód. To Twój wróg!

W zeszłym roku LucasArts zmieniła świat. Dała nam *X-Wing vs TIE Fighter* i teraz już nic nie będzie wyglądać tak samo jak niegdyś. Jak rozpieszczająca nas ciocia, już wcześniej obdarowała nas *X-Wingiem* i *TIE Fighterem* – dwiema całkowicie bezbłędnymi i najbardziej ekscytującymi grami, jakie kiedykolwiek wydano. Jednak *X-Wing vs TIE Fighter* przebił nawet tak smakowite kąski. Szczodrość LucasArts nie znała umiaru – wzięto podstawowy pomysł Symulatora Walk Kosmicznych W Świecie Wojen Gwiezdnych z dwóch wcześniejszych tytułów i po mistrzowsku połączono go w zapierającą dech w piersiach, ambitną grę, zaprojektowaną przede wszystkim z myślą o środowisku multi-player.

Oczywiście, w dalszym ciągu można w nią było grać samotnie dla nabrania wprawy, ale niewiele w niej było bodźców do takiego postępowania. Brak tu było rzeczywistej fabuły, w ograniczonym zakresie odczuwało się własne postępy, a luźna struktura zachęcała do odgrywania misji dla obu stron, przy pominięciu narzuconych poziomów trudności,


Wiele nowych statków. Oto Imperialny Kołczycowy Wiktator.

Oto klaustrofobiczny widok kabiny. Wygląda jakby nasze statki zostały wykonane w tej samej technice połyskujących lampek, która dała nam Ronco Disco Balaclava, ale cóż, to tylko głupia space fiction – czyż nie?

dzięki możliwości własnego doboru broni i statków kosmicznych.

Wynikiem tego była najfajniejsza z gier, w jakie kiedykolwiek grałem, ponieważ miałem to szczęście, że grałem w nią w idealnych warunkach: w naszej redakcyjnej sieci, łączącej ze sobą zespoły pilotów imperialnych i rebelianckich. Wyłem „Czerwona Szóstka na moim ogonie!" i w odpowiedzi słyszałem „Mam go!" od któregoś z członków mojego zespołu, którego A-Skrzydłowiec spieszył mi z odsieczą, a podwójna wiązka z lasera rozwalała goniący mnie *TIE Fighter* na wirujące, bezużyteczne kawałki.

„Steve – torpeduj korwetę. Ja biorę myśliwce."

„Dwie nowe kanonierki! Biorę Siódmą. Matt, Ty zajmij się Ósmą."

„Idą zbyt szybko! No, nieee!"

I tak dalej. Uhhh...

Niestety, niewiele osób miało możność doświadczyć rozgrywki w *X-Wing vs TIE Fighter* w ten, wywołujący ciarki sposób. Większość musiała grać przez Internet – gdzie wszystko dostawało lekkiej zadyszki. Trzeba było ściągnąć specjalne oprogramowanie z serwera Microsoftu, które nigdy nie działało właściwie. A przede wszystkim – brakowało łączności głosowej w zespole uderzeniowym. Zamiast tego trzeba było polegać na wcześniej ustalonych poleceniach skrzydłowego, co czyniło strategię współpracy znacznie mniej instynktowną.

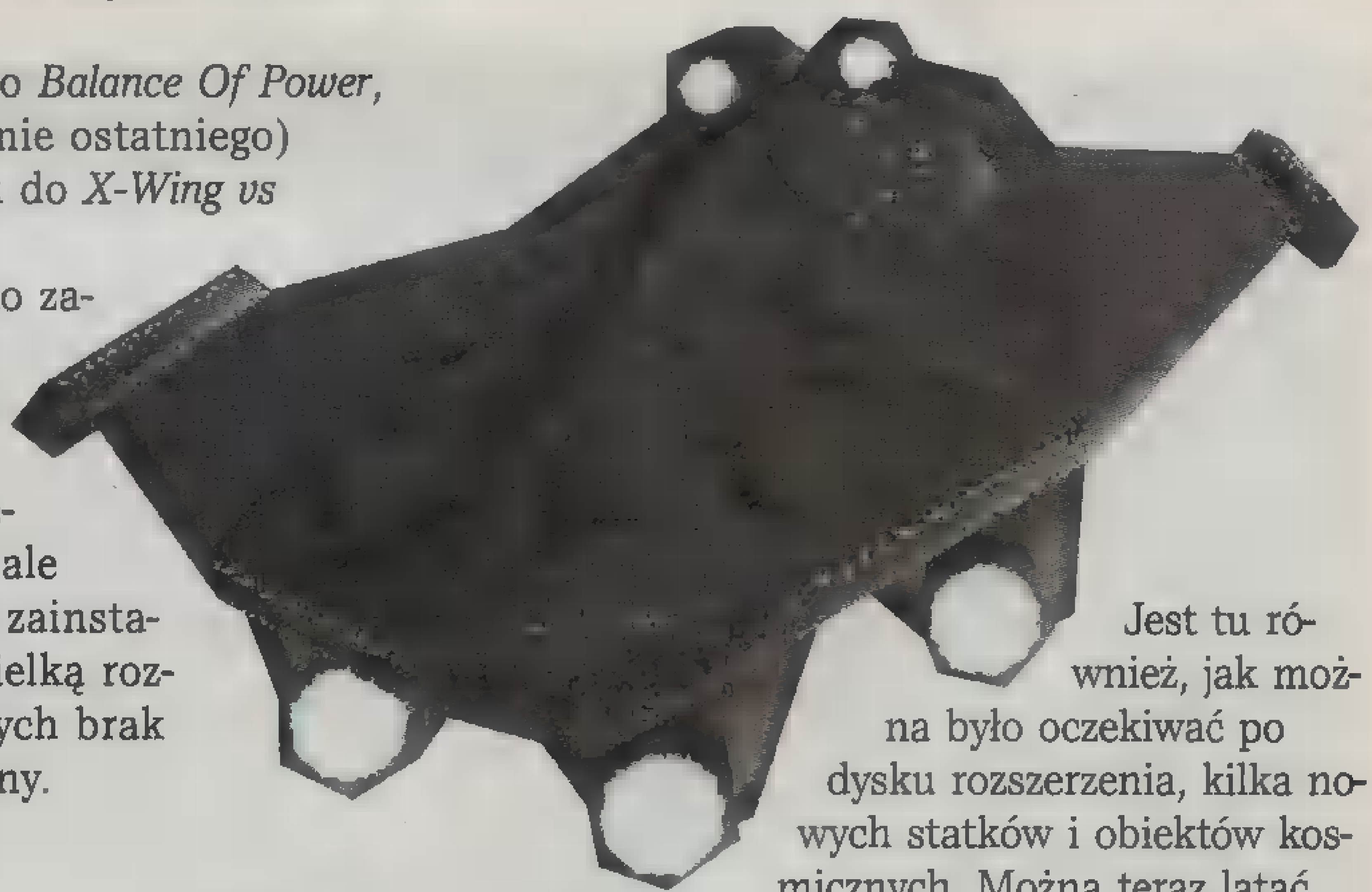
Po początkowym podnieceniu teoretycznymi możliwościami gry, wielu graczy rozczarowywała rzeczywistość. Wygląda na to, że LucasArts przeceniła możliwości aktualnej techniki. *X-Wing vs TIE Fighter* wyprzedził swój czas.

Przejdźmy jednak do *Balance Of Power*, pierwszego (aczkolwiek nie ostatniego) dodatkowego CD-ROM-u do *X-Wing vs TIE Fighter.*

Oczywiście, aby w to zagrać, potrzebna jest oryginalna gra – i trzeba trochę poprzekładać krążki, aby program upewnił się, że masz oba – ale kiedy wszystko zostanie zainstalowane, to trafimy na wielką rozmaitość rozwiązań, których brak był wcześniej krytykowany.

„Dopracowana grafika wygląda zaskakująco realistycznie."

Jest tu prawidłowo wbudowane wspomaganie 3Dfx i – jeśli tylko posiadasz kompatybilną kartę akceleratora (co w obecnych czasach jest wymogiem) – to wspaniałe widoki zaprą Ci dech w piersi. Kilka większych statków może wydawać się z lekka niedoteksturowanych, ale ogólnie rzecz biorąc, dopracowana grafika wygląda zaskakująco realistycznie. Na wspomaganiu 3D szczególnie zyskują bazy i platformy.



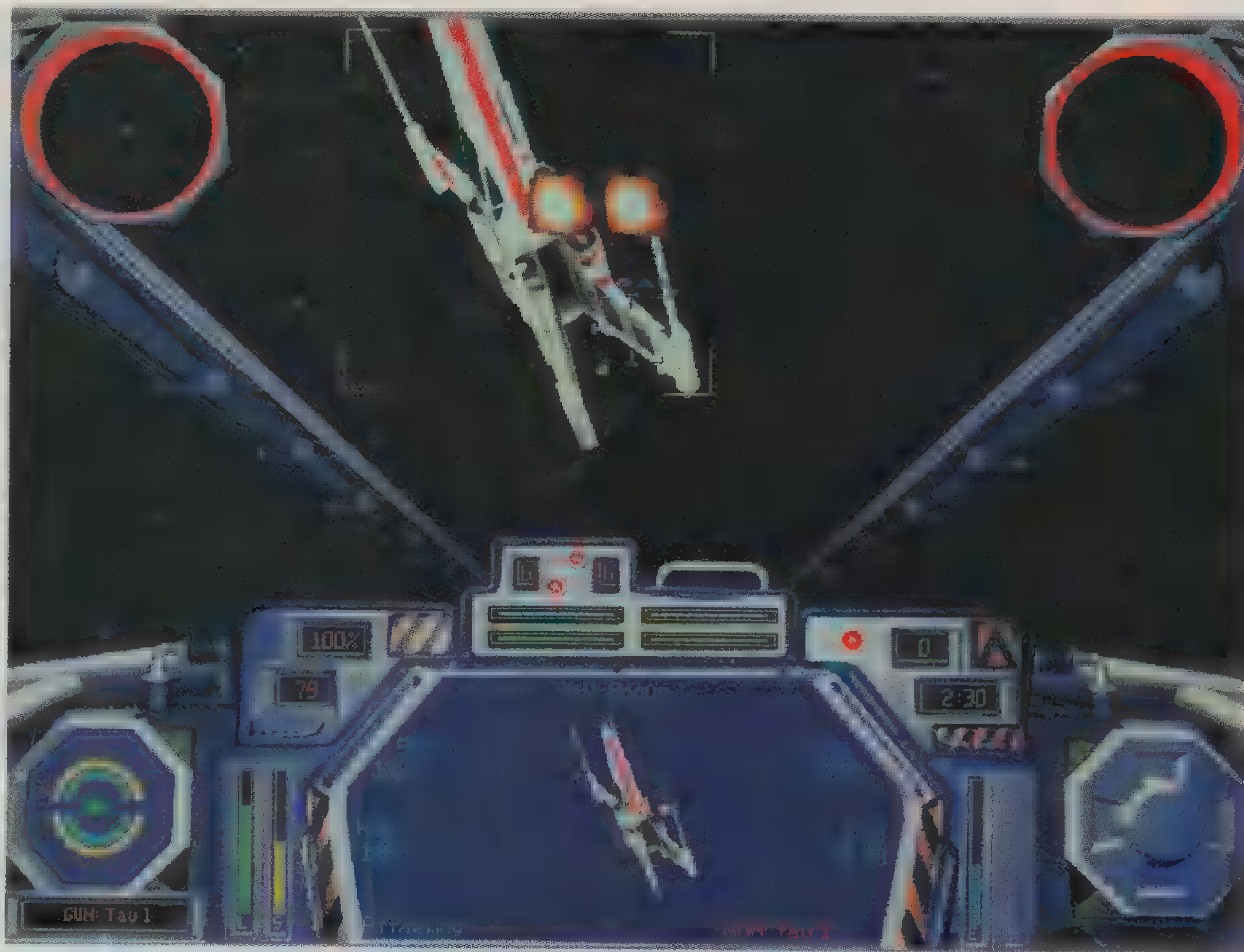
Jest tu również, jak można było oczekiwać po dysku rozszerzenia, kilka nowych statków i obiektów kosmicznych. Można teraz latać B-Skrzydłowcem Rebeliantów, wyposażonym w ciężkie rakiety, działa jonowe i trójpozycyjne lasery – ale osobiście zawsze uważałem go za brzydki i głupi statek. Ze swym dziwacznym, krzyżakowym kształtem nie wydaje się on wystarczająco kosmiczny.

Jednakże jest tu duży wybór nowych nie pilotowanych statków. Gwiezdny Superniszczyciel jest tak przerażający, jak można się było spodziewać. Można teraz obrócić swe działa przeciw Zmodyfikowanej Koreliańskiej Korwecie oraz Lekkiemu Krążownikowi Kalamaryjskiemu, jest tu nowy Ścigacz Gwiezdny (Starchaser), zastępujący Łowców Głów (Headhunters), które były zwykłym mięsem armatnim. Miłym uzupełnieniem są tu również stocznie i bazy na asteroidach.

Jak można było się spodziewać, jest tu kilka fajnych bajerów w rozgrywce. Można teraz na swym statku włączyć autopilota i przełączyć się wtedy na holomapę, więc można się rozluźnić i mieć czas na docenienie jej strategicznej ważności bez martwienia się, że na ślepo zderzymy się z Fregatą. A wysyłane naciśnięciem klawisza „odzywki" w trybie multi-player są teraz definiowalne przez użytkownika, więc można nadawać komunikaty niosące więcej treści.

Ale najmocniejszą i najciekawszą rzeczą w *Balance Of Power* jest to, że są tu dwie kampanie (jedna Rebeliantów, druga Imperialna), z których każda jest sekwencją powiązanych fabułą 15 misji, tak jak we wcześniejszych grach *X-Wing* i *TIE Fighter.* Piloci nie mogą tu wpływać na rodzaj wyposażenia statków i przed przejściem do następnej misji muszą wykonać określone zadania poprzedniej.

Ten powrót do konwencji pojedynczego gracza jest niczym innym, jak przyznaniem się przez LucasArts do porażki, uznaniem, że świat nie był jeszcze gotów na ich wizję rozgrywki multi-player. Pojedyncze starcia w kampaniach w dalszym ciągu mogą być rozgrywane przez wielu graczy, a *Balance Of Power* zawiera również dwie nowe potyczki multi-player oraz osiem dodatkowych „bitew" dla rozgrywki pojedynczej lub grupowej. Sam pomysł kampanii został wprowadzony pod kątem odparcia zarzutów, że *X-Wing vs TIE Fighter* nie był satysfakcjonujący dla samotnych graczy. A swoją drogą, działa to doskonale. Przedzieranie się na własną rękę przez kolejne poziomy kampanii – tak jak to robiliśmy poprzednio w *X-Wingu i TIE Fighterze,* ale z o wiele lepszą grafiką i większą różnorodnością statków – jest szalenie przyjemne. Większość nowych misji jest dosyć trudna, a wszystkie zapewniają fantastyczną, bardzo urozmaiconą rozrywkę.



Celowniki! Kamery! Achtung! Oczekuj wielu salw laserowych i ataków grupowych.

Tak więc *Balance Of Power* czyni z *X-Wing vs TIE Fighter* żywą grę dla pojedynczego gracza, z długimi, tekstowymi opisami, które tworzą wciągającą fabułę, podczas gdy fantastyczny dźwięk i grafika działają na zmysły. (Wspaniałe jest także to, że po misji pojawia się ekran podsumowujący, który po nieudanej misji wskazuje wszystkie nasze błędy.)

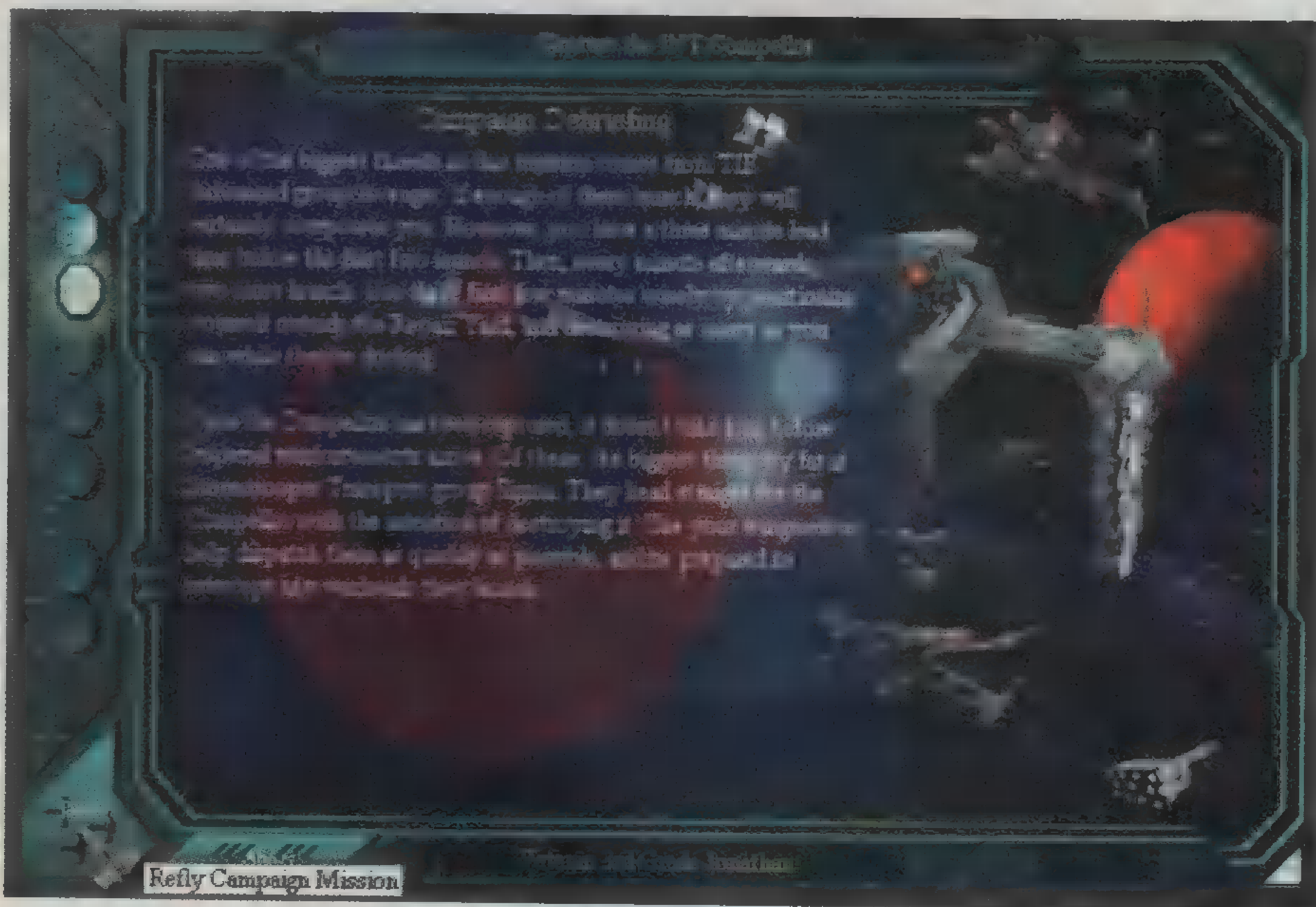
„Najciekawszą rzeczą w BOP jest wprowadzenie dwóch kampanii."

Patrząc na to jednak z innego punktu widzenia, można powiedzieć, że wciska się w nas zgniły kompromis. *X-Wing vs TIE Fighter* zawsze była produkowana przede wszystkim jako gra multi-player, a cały ukierunkowany na pojedynczego gracza chłam w niczym nie pomaga, a właściwie stanowi jedynie zawadę. Może jednak LucasArts powinna wydać zupełnie nową grę dla pojedynczych graczy, a nie zmuszać *X-Wing vs TIE Fighter* by szedł w kierunku, który mu nie odpowiada.

W tej chwili mamy dwie odmienne i sprzeczne ze sobą gry, przepychające się pod tą samą ikoną pulpitu. Kampaniom, opuszczonym na spód paska opcji, nie udaje się udźwignąć roli narracyjnej – głównie dzięki nieco rozczarowującym wstawkom filmowym, których kompresowany obraz nie dorównuje jakością grafice gry, a których jedną trzecią (szok) stanowią przewijane teksty.

X-Wing vs TIE Fighter będzie nadal rozwijana. I trzeba powiedzieć, że dla każdego, kto nabył oryginalną grę, *Balance Of Power* jest zakupem koniecznym. Jednakże wkrótce będziemy musieli zadać pytanie, czy warto inwestować w dodatkowe CD-ROM-y, będące jedynie łatami – być może w najbliższym czasie LucasArts powinna pomyśleć co nieco nad swoją strategią.

JON SMITH



Dawno, dawno temu, gdzieś w galaktyce – takie powtarzanie słów, słów służy stworzeniu klimatu bajki, bajki.

Wydawca	LucasArts	Rekomendowane	Pentium 166, karta 3Dfx
Producent	LucasArts	Akcelerator graficzny	3Dfx, D3D
Dystrybucja	IPS	[redacted] Dźwiękowa	Wszystkie typowe
[redacted] Wydania / Cena	Tel. / Tel.	Tryb Multi-Player	IPX, Internet, modem
Minimalne Wymagania	Pentium 120, [redacted] MB RAM, Win [redacted]	Strona WWW	http://www.lucasarts.com

PC GAMER OCENA

Wspaniałe Gwiezdne Wojny, o wiele ciekawsze dla samotnego gracza, ale nie całkiem doskonałe.

88%

Final Liberation

SSI spotyka Games Workshop i tworzy... no, zgadnijcie co? Tak jest!



Delikatne odcienie szarości na tym obrazku nie są warte włożonego wysiłku. Pospieszmy się więc z recenzją.



Dramat, krajobraz, czynnik ludzki – ten jeden screen zawiera wszystkie wymienione elementy.

Final Liberation przypomina małą, senną osadę, w jakimś przytulnym miejscu, takim jak Roztocze. Nie jesteś do końca pewien jak się tam dostałeś, ale jej kryte strzechą chaty przynoszą natychmiastowe ukojenie. Zanim się zorientujesz, już pluskasz się radośnie w rozsłonecznionym strumieniu, brodzisz do turkocącego młyna, próbujesz miejscowego sera i wbrew samemu sobie, gapisz się z nabożeństwem na brązowe zacieki w miejscu, gdzie kiedyś podobno stał Jan III Sobieski. Rozglądasz się spokojnie, lustrując (cóż za brzydkie słowo!) powoli otoczenie swymi bławatnymi oczkami. Widzisz wieśniaczki, ptaszki na drzewkach, motylki, jakiegoś łobuza w dresach z napisem na koszulce „Wczoraj Przemyk, dzisiaj Przemek" tłukącego szyby pobliskiej komendy... Jesteś zadowolony – mile uspokojony najzaciszniejszym miejscem pod słońcem. Myślisz sobie – życie jest cudowne!

Jednak, gdy ten błogostan osiąga swój szczyt, nagle stwierdzasz, że jesteś przeraźliwie znudzony. Filii urzędu pocztowego brak wdzięku, bezludna szosa odbiera Ci zdolność oddychania. Czas się wynosić, wiedząc, że nigdy już nie wrócisz.

Tego typu przeżycie daje *Final Liberation*, ponieważ jest ona zupełnie nieskalana drapieżnością nowoczesnej gry. Z korzeniami tkwiącymi głęboko w planszowej grze pionkami z Games Workshop, jest to oczywiście rozgrywana w turach, wojenna gra Science Fiction. Lecz nawet biorąc pod uwagę niewielki postęp we współczesnych grach wojennych, *Final Liberation* jest przestarzała. Grafika jest prymitywna, z jasnymi barwami na modłę rysunków dziecięcych i pozbawiona wyobraźni. Gra nie korzysta nawet z heksów, opierając się na siatce kwadratowej, która wymaga korzystania z niezgrabnie wyglądającego interfejsu dla ustalenia ostatecznej pozycji każdej z jednostek. System poruszania jest równie wyspecjalizowany i nieporęczny, szczególnie przy trudności oceny ile punktów akcji zabierze ruch, jako że na pokrywającej krajobraz grubo ciosanej siatce nie można polegać.

„Zupełnie nieskalana drapieżnością nowoczesnej gry."

Sztuczna Inteligencja również zdradza brak rzeczywistego zaangażowania. W grze na jednego gracza, Twoim przeciwnikom, Orkom, z rzadka udaje się znaleźć sensowną odpowiedź na Twoje ataki lub przejawić własną inicjatywę.

Jednak po chwili całe to zacofanie traci znaczenie. W świecie, gdzie grając w gry na PC często człowiek czuje się jak na wykładzie z dialektyki metafizycznej, prostota *Final Liberation* ma pewien – może i niewielki, ale jednak – wdzięk. Brak konieczności martwienia się o skomplikowane zasady dowodzenia czy zaopatrzenia był miły i mogłem beztrosko rozkoszować się rozmaitymi typami wojsk, czystym rytmem ostrzału artyleryjskiego oraz wymiatającymi manewrami piechoty. W tym momencie, ponieważ gra stawiała tak niewiele innych wymagań, mogłem jej wybaczyć rozklekotany interfejs. W miarę rozwoju kampanii zdobyte przeze mnie tereny zaczęły dostarczać świeżych zasobów, które można było przeznaczyć na lepsze jednostki w kolejnym scenariuszu. Wydaje się, że wszystko jest w porządku.

Jednak bańka pęka, gdy się pojmie, że praktycznie wszystkie scenariusze są tak naprawdę identyczne, wymagając tylko niewielkich zmian w taktyce. W tym układzie wygląda na to, że nie ma większych powodów łażenia wciąż tym samym wytartym szlakiem, w związku z czym *Final Liberation* staje się jedynie wspomnieniem.

MARK DONALD

Wydawca	Mindscape	Rekomendowane	Pentium 120
Producent	SSI	Akcelerator graficzny	Nie obsługuje
Dystrybucja	Optimus Bis	Karta Dźwiękowa	Wszystkie typowe
[redacted] Wydania / [redacted]	Już jest / [redacted]	Tryb Multi-Player	LAN, Internet, modem, hotseat
Minimalne Wymagania	Pentium, [redacted] MB RAM, x2 CD-ROM, Win95	Strona WWW	http://www.mindscapeuk.com

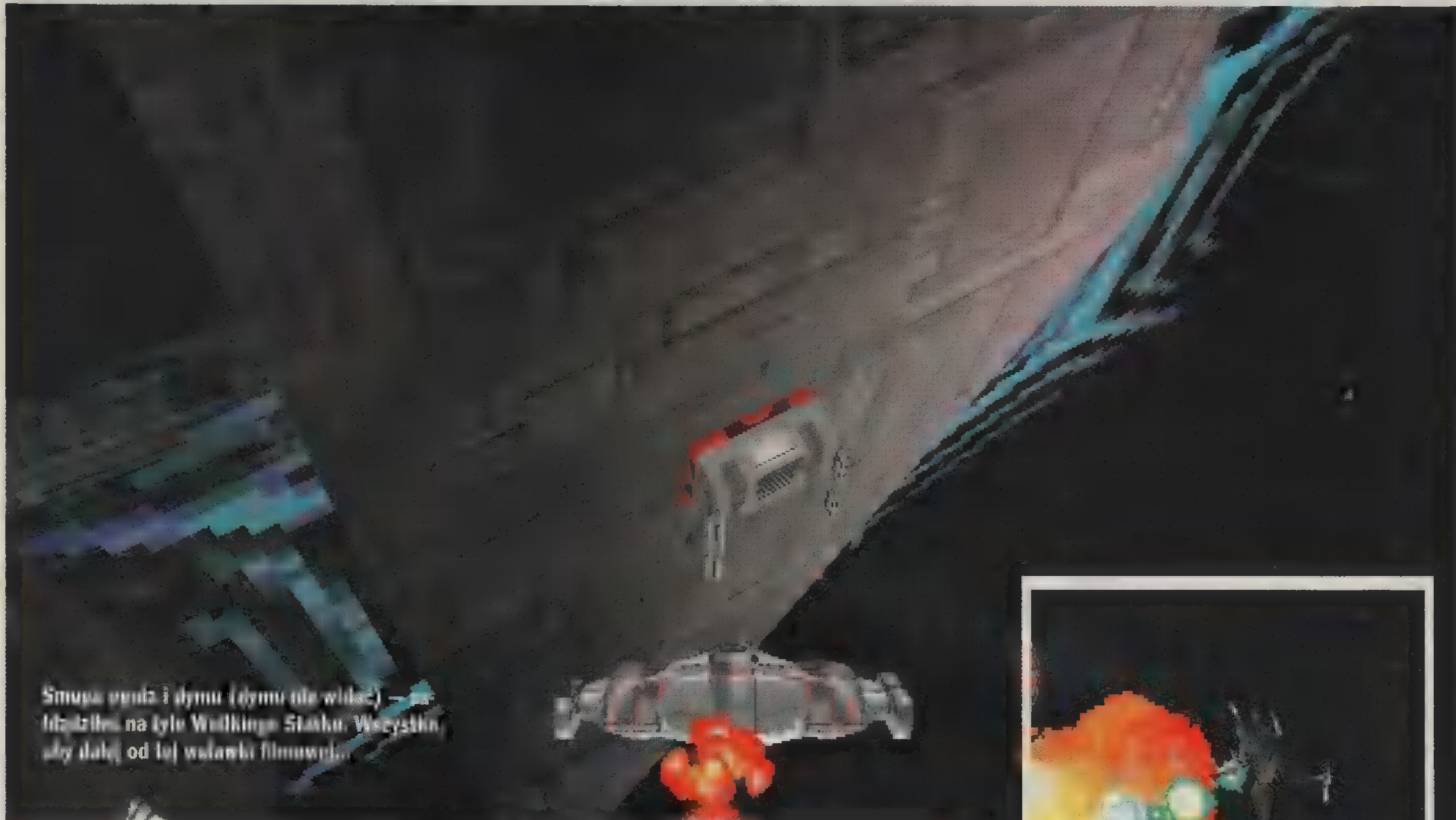
PC GAMER OCENA

Niewiele wymagało od SSI stworzenie tego tytułu i na tyle też uwagi zasługuje. Chcecie - wierzcie, nie chcecie - nie wierzcie.

66%

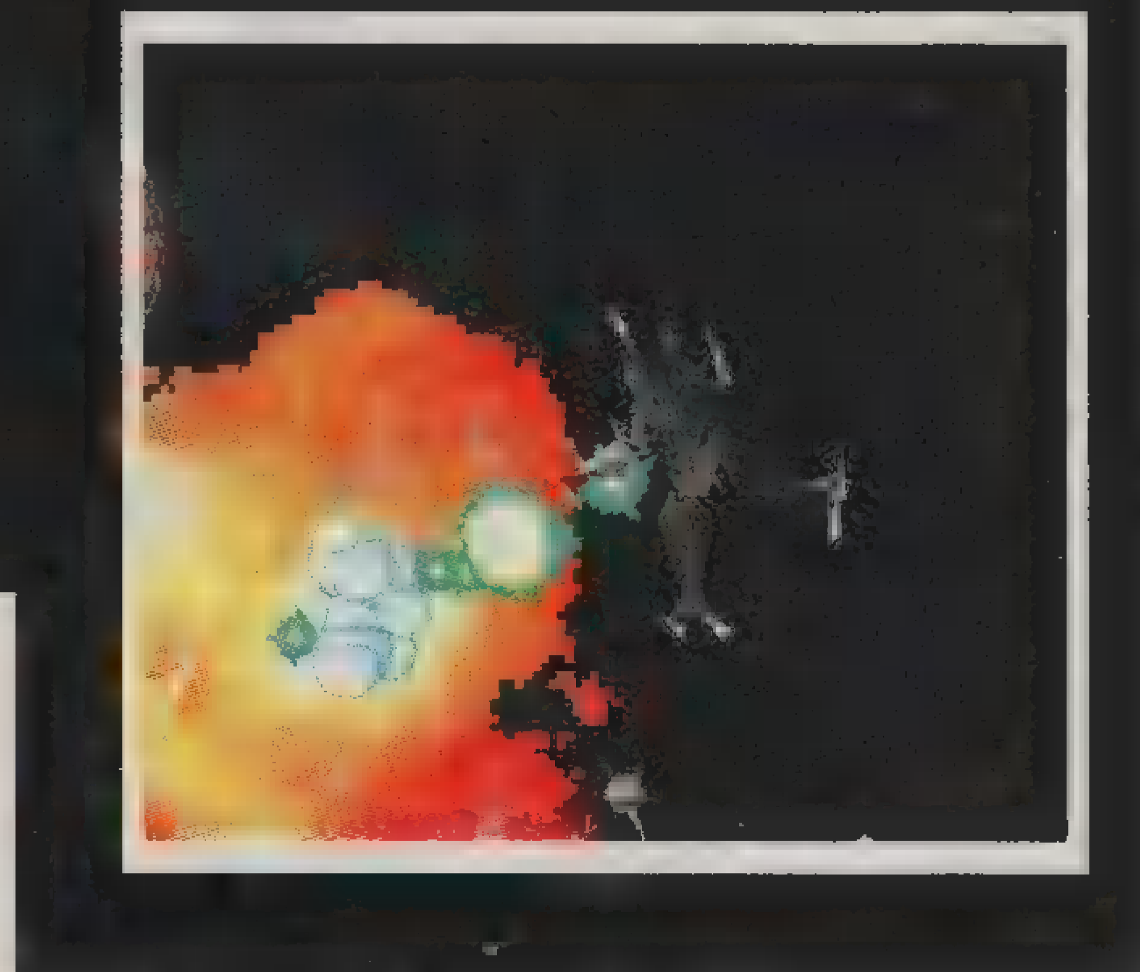
Wing Commander: Pro

Druga z najpopularniejszych serii Origin rozszerzyła się o kolejną pozycję. Ale czy kogoś to naprawdę obchodzi?



Smuga ognia i dymu (dymu nie widać) – [illegible] na tyle [illegible] Statku. Wszystko, aby dalej od tej wstawki filmowej...





ńZłowrogi [illegible] jeszcze nie nazwanej rasy Obcych dziko wiruje zanim wybuchnie. (Po lewej) Ćwiczenia strzeleckie na pokładzie TCS Midway. A może się mylę...

To był rok zmian i powrotów. „Nowe" twarze w rządzie obiecały zadbać o ludzi pracy, zreformować administrację, pomóc poszkodowanym, zaprowadzić rządy prawa, wzmocnić gospodarkę wygonić komunistów i zrobić szeroko pojęty porządek. Oczywiście tak naprawdę niewiele się zmieniło... Podobnie było w branży rozrywkowej. Na ekrany powróciły stare Gwiezdne Wojny, z lekko tylko poprawionym makijażem. A teraz najbardziej zużyty z podgatunków gier, seria *WC*, została posiekana i na nowo wydana w gładszej, sympatyczniejszej formie. Ale czy to oznacza, że Prophecy jest całkowicie nową grą kosmiczną? Pozbawioną masy waty ukrytej pod postacią bezsensownych wstawek filmowych, o zupełnie nowej strukturze i aż skrzącą oryginalnością? Absolutnie nie!

W rzeczywistości, mimo tych wszystkich obietnic składanych w przeszłości, *Wing Commander: Prophecy* jest zdecydowanie i definitywnie jeszcze jednym Wing Commanderem. Jej struktura, fabuła, misje, prezencja i styl nie zmieniły się ani trochę w stosunku do poprzednich odcinków.

W *WC5* tak naprawdę odmienne są tylko dwie rzeczy – gwiazda i wróg. Christopher Blair, poprzedni bohater gier *WC*, ustąpił miejsca młodemu porucznikowi Caseyowi, synowi asa Icemana, chcącemu się sprawdzić, świeżo upieczonemu absolwentowi akademii. I tym razem wokół nie ma tych dziwacznych, tygrysowatych Kilrathi – stawiasz opór jeszcze dziwniejszej i bardziej tajemniczej sile.

Tytułowe proroctwo (Prophecy) odnosi się do dawnej opowieści Kilrathi o N'thraak (proszę nie parskać). Mówiąc prosto, jest to Armageddon, koniec świata, koniec wszystkiego. Wygląda na to, że jakaś fantastyczna obca siła, która pojawiła się nie wiadomo skąd, a teraz metodycznie rozszarpuje zarówno ludzi, jak i Kilrathi, jest właśnie zwiastunem N'thraaku. Kim oni są? Skąd pochodzą? Czego chcą? I czy jeszcze raz jest w to zamieszany Mark Hamill? Jeśli grałeś w poprzednią grę *Wing Commander*, to jesteś już w domu. Między misjami, na pokładzie TCS Midway, będącego centrum dowodzenia floty, możesz klikać na digitalizowanych postaciach, które poja-

phecy





(U góry) Teraz lepiej. Karta 3D (najlepiej 3Dfx, jak tutaj) sprawia, że wszystko wygląda znacznie piękniej. (Po lewej) Przygotuj się na start.

wiają się czasami w Sali Wypoczynkowej. To wyłącza sekwencję filmową, która rozwija fabułę. Jest tu symulator lotu do trenowania, tablica poległych, „taktyczna baza danych" (do sprawdzania typów okrętów itp.) oraz szatnia do zapisywania i odczytywania gier. Ten sam stary ład.

Poprzednie gry *Wing Commander* były słusznie krytykowane za koncentrowanie się w równym stopniu na sekwencjach filmowych, „gwiazdach", jak i samej rozgrywce. Mówiono że *Prophecy* będzie zawierać zdecydowanie mniej filmów, więc nie będą już one zajmować połowy gry, jak to było poprzednio. Nieprawda! Jest tu równie dużo, jeżeli nie więcej, sekwencji filmowych niż poprzednio.

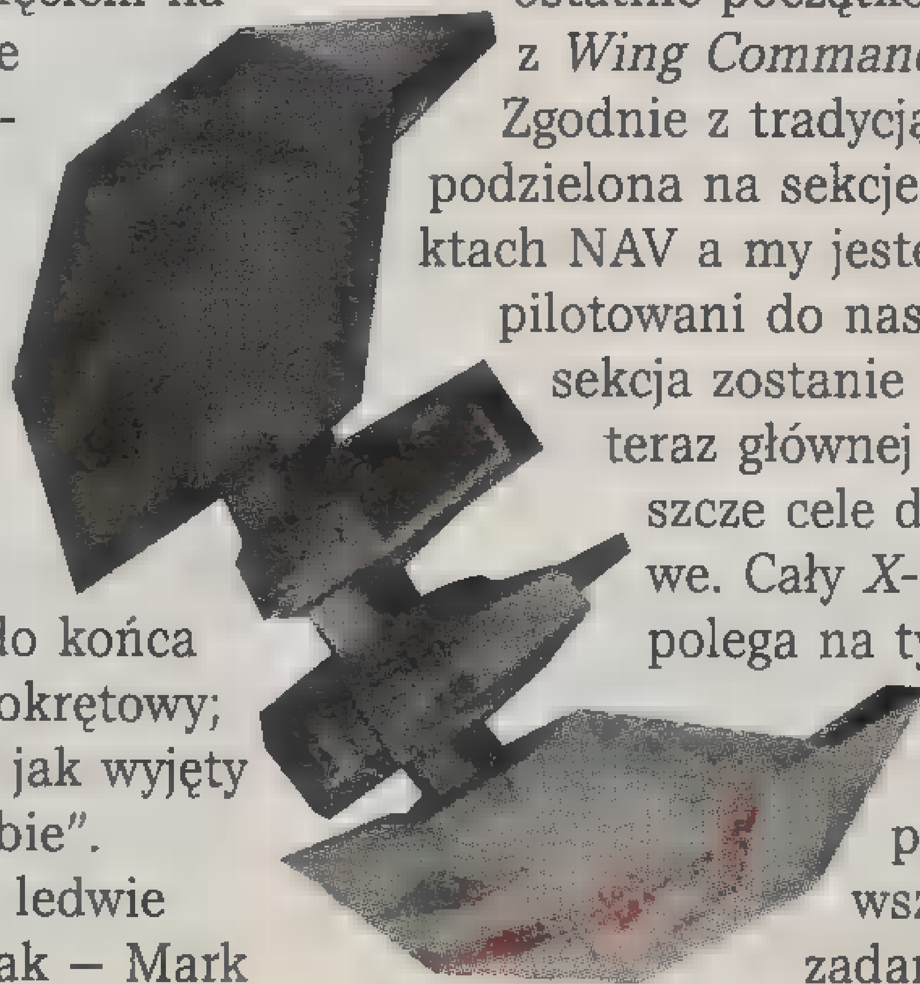
Przed, a zwykle także po każdej z misji, jest krótki klip filmowy, przetykany tu i tam o wiele dłuższymi scenami, podczas gdy rozmawiasz z którąś z pozostałych postaci. Zaledwie kilka, o ile w ogóle jakaś, z tych sekwencji faktycznie niesie jakieś użyteczne informacje, poza posunięciem naprzód fabuły. Na szczęście obecnie istnieje opcja całkowitego przeskoczenia sekwencji filmowej.

Ta marna opera kosmiczna przywraca wiele postaci z poprzednich gier. Tom Wilson („Powrót do przyszłości") jako Maniak, gadatliwy ekspert pilotażu; była gwiazda porno, Ginger Lynn Allen, jako zadziorny i nie do końca dystyngowany, damski mechanik okrętowy; a także pewien facet, wyglądający jak wyjęty z komedii sytuacyjnej, w roli „Ciebie".

Przewija się tu jeszcze więcej ledwie rozpoznawalnych postaci i – no tak – Mark Hamill wraca triumfalnie jako Blair, obecnie dowódca, hm, wszystkiego. Wygląda staro, grubo i ma głupawą brodę...

O ile budżet produkcji filmów nie jest tu aż tak wysoki jak poprzednio, to fabuła i scenariusz są tak straszne jak zwykle. Masa długich pauz, znaczących spojrzeń i teksty w rodzaju „Myślę, że obaj lecimy, aby pobić naszych ojców" oraz „To co tam robisz ma ogromne znaczenie, Casey!" upewnia, że co chwila będziesz się kulić ze strachu. I tak jak we wszystkich najlepszych (najgorszych) telenowelach, po każdym zdaniu ktoś musi powtórzyć cały wątek, na wypadek gdybyś był przygłupi i nie nadążał. Dzięki Bogu, że choć aktorzy starają się jak mogą.

Ale dość o wypełniaczach. Co z tymi całkiem nowymi fragmentami walk kosmicznych? Na szczęście ta strona medalu jest zdecydowanie lepsza (chociaż znowu nie o milion lat świetlnych) od poprzednich. W istocie *Wing Commander* przeistacza się w gry *X-Wing*, co dziwi, jeśli się pomyśli, że te ostatnie początkowo zapożyczały wiele z *Wing Commandera*.



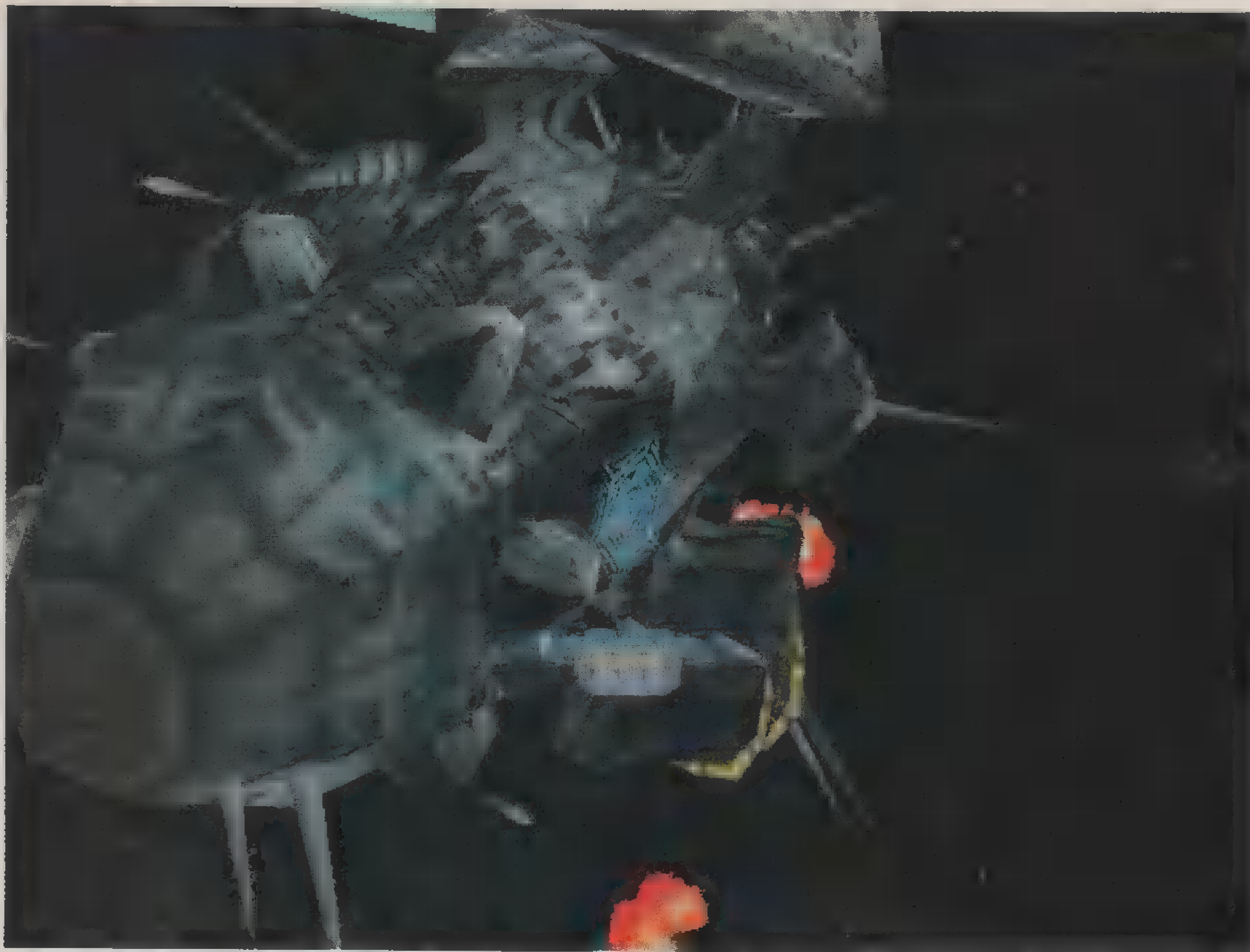
Zgodnie z tradycją, każda z misji jest podzielona na sekcje, bazujące na punktach NAV a my jesteśmy automatycznie pilotowani do następnej, kiedy ta sekcja zostanie oczyszczona. Jednak teraz głównej misji towarzyszą jeszcze cele drugorzędne i premiowe. Cały *X-Wing*... Różnica polega na tym, że tu, aby misja została uznana za udaną, potrzeba wypełnić zarówno pierwszo-, jak i drugorzędne zadania – wystarczy zawalić choć jeden punkt i równie dobrze można zacząć od nowa. Jednak o ile misja nie jest kluczowa dla fabuły, to możesz dalej ciągnąć grę, nawet jeśli poniosłeś zupełną klęskę – aczkolwiek po poważnym zruganiu i ostrzeżeniu byś więcej już nie partaczył.

Rodzaje misji są dość znajome: eskortowanie grupy bombowców podczas ataku na większe statki, kontrola stacji przekaźniko- wych, akcje zwiadowcze itd. Żadna z nich nie jest tak skomplikowana jak w *X-Wingu* i nie ma wbudowanego mechanizmu przyczynowo-skutkowego, który powoduje, że zawalenie jednego aspektu może zmienić przebieg misji. Tutaj jest to dosyć liniowe: NAV 1 do NAV x, niszcząc wszystko co napotkasz. Jednakże jest tu dostępny duży wachlarz typów, włącznie z atakami na gigantyczne statki stołeczne, gdzie (znowu jak w *X-Wingu*) trzeba z daleka zniszczyć wieżyczki artyleryjskie i emitery osłon, zanim będzie można zająć się samą konstrukcją.

„Mark Hamill wygląda staro, grubo i m głupawą brodę."

Innym, pięknie przechwyconym pomysłem jest system alokacji mocy i osłon, który tak dobrze sprawuje się w *X-Wingu* i innych. To rozwiązanie pozwala nam dzielić dostępną moc statku między silniki, broń i osłony, więc gdy potrzebna nam dodatkowa szybkość, to chwilowo przydzielamy więcej mocy silnikom i tak dalej. Można również rozdzielać moc między osłony czołowe i tylne. Ta funkcja, którą *X-Wing* zaimplementował doskonale, z łatwym dostępem do tej funkcji.

Niestety, Origin jakimś cudem zdołał to spaprać. Mały trójkątny wskaźnik pokazuje trzy systemy, a kropka przemieszcza



się po jego obszarze – im bliżej znajdzie się ona danego systemu, tym więcej mocy on dostanie. To bardzo sprytne, ale żeby przesunąć kropkę, trzeba wciskać „P" i w tym samym czasie ruszać joystickiem. Podobnie jest z osłonami – trzymaj klawisz i ruszaj joystickiem. A wszystko to oczywiście w zamęcie bitwy. Jeśli jest to zamierzone utrudnienie, to głupie, bo kończy się na tym, że zaczynasz w ogóle ignorować systemy. Prophecy jest kolejną grą, która aż się prosi o granie z kartą akceleratora 3D, a najlepiej z taką z Voodoo Graphics. Przy korzystaniu z programu okazuje się on zaskakująco szybki, jak

„W WC5 odmienne są tylko dwie rzeczy – gwiazda i wróg."

na taką liczbę szczegółów na ekranie – nigdy nie ma tu zauważalnego spowolnienia. Ale co naprawdę potrafi, pokazuje dopiero, gdy włożymy kartę 3D.

Bez odpowiedniego osprzętu tekstury są szare i płaskie, a kosmos wygląda raczej pustawo. Z odpowiednim dopałem wszystkie drobiazgi wyskakują jak króliki z cylindra: punktowe, źródłowe i kierunkowe oświetlenie; odblaski w obiektywach; delikatne poświaty, ślady pocisków, rozbłyski, półprzezroczystość, kolorowe światła, zamglenia, fale uderzeniowe wybuchów, mgławice. Wygląda to wprost przepięknie, a płynie jak nektar. Jeśli ktoś z powodu piękna nabył grę Darklight Conflict, to teraz powinien popędzić do sprzedawcy i zażądać zwrotu pieniędzy.

Na ulepszonej grafice szczególnie zyskują statki Obcych. Co najmniej tyle, że ich projekt jest prawdziwie interesujący, ze wszystkimi organicznymi krzywiznami oraz nieokiełznanymi, podobnymi do szponów protuberancjami. Intrygujące są zarówno gigantyczne stołeczne statki Obcych, jak i te, które rozpadają się na liczne mniejsze stateczki, gdy tylko do nich strzelić. „Wizualny futurysta", Syd Mead, który pracował przy wielu filmach S-F (włącznie z „Łowcą androidów") został tu zatrudniony do zaprojektowania kultury Obcych – i to widać. Wrażenie obcowania z zupełnie nieznaną cywilizacją jest pełne.

Jednak ogólnie rzecz biorąc, niespodzianki są nieliczne i dobrze ukryte. Prophecy w najmniejszym stopniu nie jest aż tak gigantycznym skokiem w stosunku do wcześniejszych gier, jaki zapowiadano. Jeśli pominiemy grafikę i postacie, to zasadniczo jest tu po prostu więcej tego samego. Nie ma w tym nic złego, o ile ktoś lubi, aby akcja była wspierana pewną fabułą. Walki są znośne, choć może zbyt statyczne i powtarzalne, a przy odpowiednim sprzęcie wyglądają wspaniale. Tej grze nie uda się oderwać nas od *X-Wing vs TIE Fighter*, ale stanowi ona miłą odmianę. Możemy mieć tylko nadzieję i wznosić gorące modły, że następne dwie gry z tej nowej trylogii wprowadzą coś naprawdę odmiennego do gatunku, bo Origin nie może przecież powielać tych samych pomysłów w nieskończoność.

ED RICKETTS

Poznaj ekipę

...są tu chłopaki, prawdziwie rozrywkowe chłopaki. I dziewczynki.



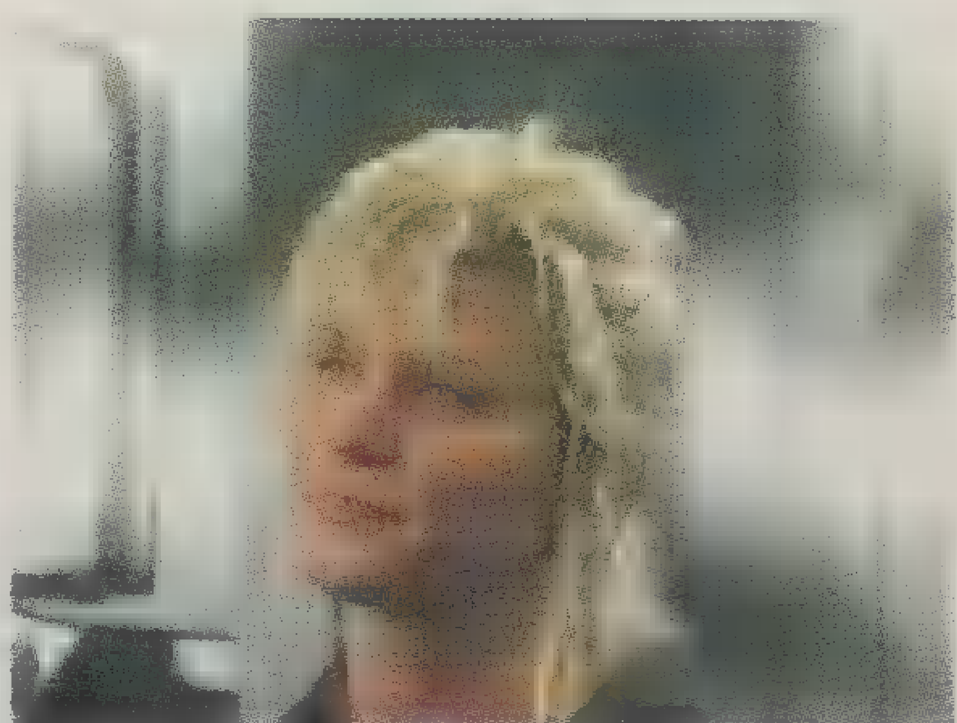
To Ty. Sorry, ale to prawda. Dobry początek do kariery [illegible] telewizji śniadaniowej...



Twój surowy, lecz piękny dowódca eskadry, zwana Sztyletem. Wyraźnie Cię pociąga.



Hurra! Jest i on! Mark Hamill jest poza konkurencją.



Była gwiazda porno, Ginger Lynn Allen. Obecnie można ją znaleźć z narzędziami w filmie fantasy (ehem).

Wydawca	Electronic Atrs	Rekomendowane	Pentium 200, x12 CD-ROM, 3Dfx Voodoo
Producent	Origin	Akcelerator graficzny	Rage Pro, Matrox Mystique, [illegible] 128
Dystrybucja	IPS	Karta Dźwiękowa	Wszystkie kompatybilne z DirectX
Data Wydania / Cena	Już jest / 175 [illegible]	Tryb Multi-Player	W zapowiadanym pakiecie uzupełniającym
Minimalne Wymagania	P166, [illegible] MB RAM, x4 CD-ROM, Win95	Strona WWW	http://www.wingcommanderprophecy.com

PC GAMER OCENA

Minimalnie lepsza od WC4. Wciąż zbyt dużo opakowania, [illegible] jednocześnie zbyt mało innowacji.

77 %

Seven Kingdoms



Jedną [redacted] wielu opcjonalnych cech gry jest losowość pogody, która może uderzyć w dowolnym momencie...



Gdy zawiodą wszystkie mądre schematy, to [redacted] przeciwnikiem możesz poradzić sobie na staroświecki sposób.

Kolejna strategia, która pretenduje do miana żelaznej pozycji każdego gracza...

Zdziwienie musi budzić projektant gry, który oprócz tego, że jego nazwisko dumnie widnieje zarówno na pudełku, jak i podręczniku do gry, to pojawia się również w tekście podkładu fabularnego, jako królewicz o wielkiej wiedzy i mądrości. To prawda, że wielu twórców gier jest znacznie mniej znanych niż na to zasługują, jednak Trevor Chan, projektant *Seven Kingdoms*, trochę przegiął.

Oczywista duma pana Chana z jego wytworu nie byłaby takim zgrzytem, gdyby gra była wytworem rzadkiego geniuszu, skazanym na wejście do historii gier komputerowych i wyrycie jego nazwiska na tej samej płycie honorowej co Petera Molyneux i Sida Meiera. Niestety, tak nie jest. Trzeba powiedzieć, że *Seven Kingdoms* jest ambitnym zamierzeniem. Wprawdzie zawiera niemal wszystko to, czego można by oczekiwać od rozgrywanej w turach gry typu *Master Of Magic* z MicroProse, jednak w formacie rzeczywisto-czasowym. Tak więc, jako dodatek do stawiania budowli i szkolenia armii mamy tu gospodarkę, dyplomację, szpiegostwo, a nawet troskę o lojalność swych poddanych. Jest to obsługiwane w dość przejrzysty sposób, za pomocą kombinacji standardowego rzeczywisto-czasowego interfejsu wskaż-i-kliknij z kilkoma ekranami menu i długaśną listą skrótów klawiaturowych. Jak wynika z tytułu, jest tu siedem ras do wyboru, każda ma swoje słabe i silne strony, głównie powiązane z jej jednostkami wojskowymi. Tych jest naprawdę wiele, począwszy od zwyczajnych „facetów z czymś szpiczastym", po machiny oblężnicze i inne bronie.

„Brak jej punktu centralnego i tak naprawdę nigdy nie wciąga."

Dorzućmy do tego trochę potworów, trochę religii i już mamy bardzo ciekawie zapowiadającą się grę. Niestety, *Seven Kingdoms* niedomaga w dwóch istotnych obszarach. Pierwszy wynika z samej natury formuły czasu rzeczywistego – gra jest zbyt złożona i gdy wszystko zaczyna się rozszerzać i rozrastać, to utrzymanie kontroli nad wszystkimi aspektami gry szybko staje się niesamowicie trudne.

Drugi z problemów jest trudniejszy do określenia, ale zasadniczo *Seven Kingdoms* niezbyt dobrze „trzyma się kupy". Oczywiście, są tu najrozmaitsze elementy, ale jakoś nie łączą się one w zwartą całość. Efekt jest taki, że grze brak punktu centralnego i nigdy tak naprawdę nie wciąga.

Po usłyszeniu tego wszystkiego, jeśli podoba Wam się teoria o czasie rzeczywistym, lecz kpicie ze względnej prostoty większości oferowanych tytułów, to w tej grze jest przynajmniej wiele do roboty. Jednak szczerze mówiąc, *Age Of Empires* z Microsoftu radzi sobie z tym zadaniem o wiele lepiej, a *Master Of Magic* z MicroProse, choć rozgrywana w turach i zaczynająca się starzeć, wciąż jest o wiele zabawniejsza. ANDY BUTCHER



Seven Kingdoms [redacted] pewnością jest ładna, jednak grafice brak nadrzędnego stylu.

Wydawca	Interactive Magic	Rekomendowane	Pentium 133, 32 MB RAM
Producent	Enlight Software	Akcelerator graficzny	Nie obsługuje
Dystrybucja	Marksoft	Karta Dźwiękowa	Wszystkie kompatybilne [redacted] Win95
Data Wydania / Cena	Już jest / [redacted] zł	Tryb Multi-Player	IPX, TCP/IP, modem, null modem
Minimalne Wymagania	Pentium 90, [redacted] MB RAM, Win95, x4 CD-ROM	Strona [redacted]	http://www.imagicgames.com

PC GAMER OCENA

Ambitna, nawet robiąca wrażenie, lecz zdecydowanie zbyt skomplikowana aby mogła zrobić wielką karierę.

75%

CART Precision Rac

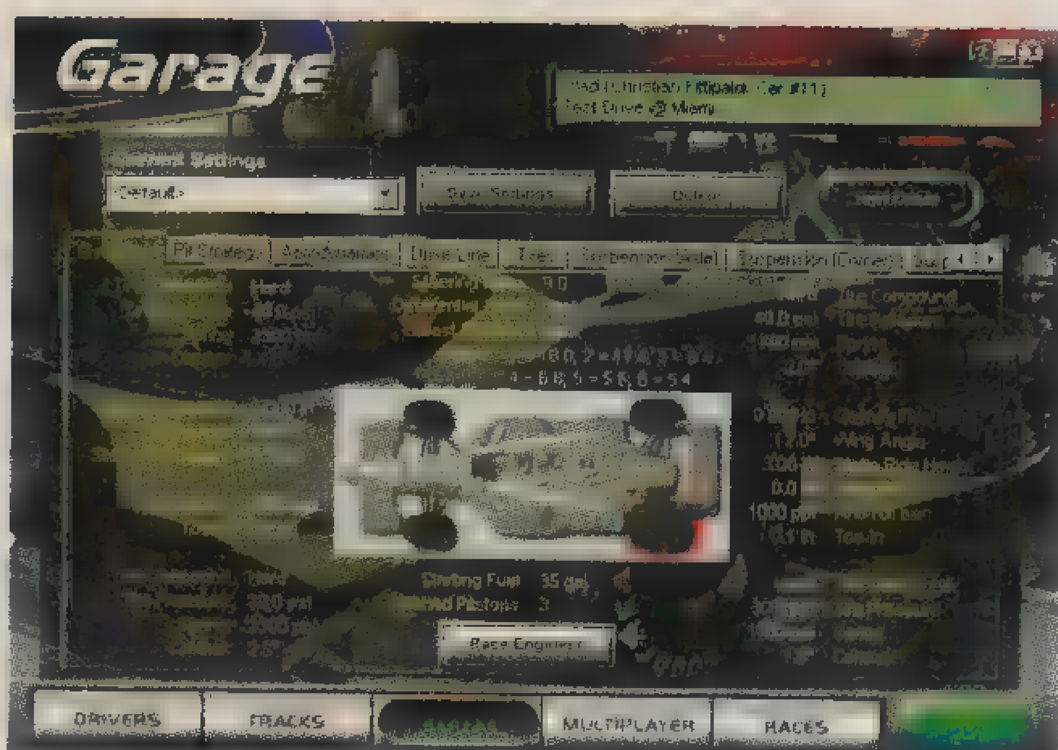
Jak coś tak hałaśliwego i potężnego mogło się wymknąć z Microsoftu?



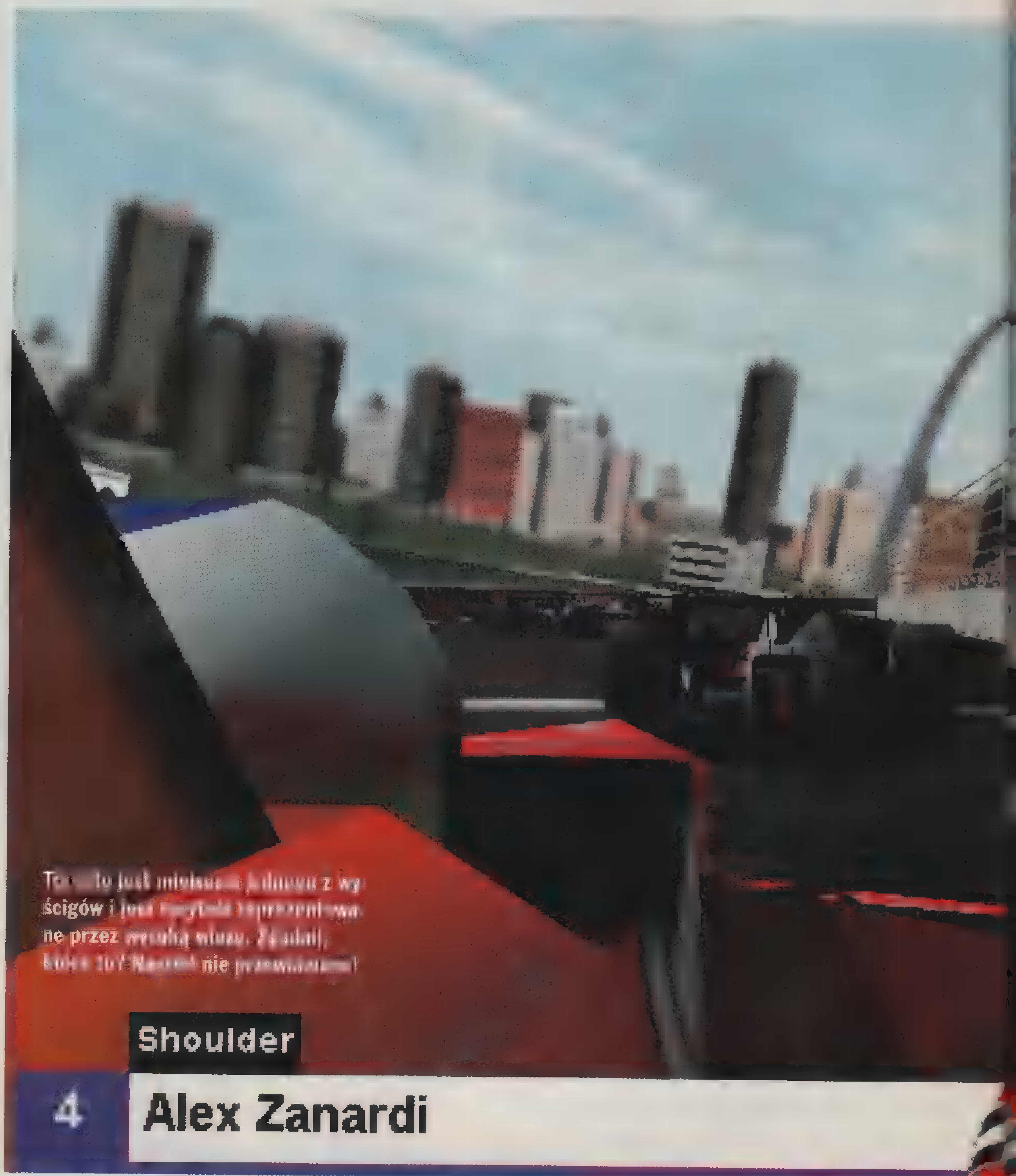
To przedziwne, ale [redacted] trybie amatorskim wszyscy współzawodnicy jadą mniej więcej [redacted] połową Twojej prędkości. Wyprzedzanie jest dziecinadą.

Ponieważ Formuła I jest wyraźnie bardziej ekscytująca, wyścigi Indy Car cieszą się u nas znacznie mniejszą popularnością. Jednak z jakichś powodów Ameryka Północna nad blask rozrzuconych po całym świecie torów przedkłada zbiór krótkich tras, z których połowa jest owalna, a dwie trzecie mieści się w pokrętnie brzmiących miejscach, takich jak Dog Ass 500 w Alabamie. W dalszym ciągu są to jednak podobne sporty. Wykorzystują taki sam rodzaj samochodów (to znaczy szybkie), są tam skąpo odziane dziewczęta, podskakujące na polu startowym (przed wyścigiem) oraz wszystkie możliwe płaszczyzny zalepione hasłami reklamowymi. Tak więc, logicznie rzecz biorąc, powinien to być wspaniały materiał na symulację.

Indy Car Racing z Papyrus robiła duże wrażenie, ale była głupia. *Indy Car 2* robiła jeszcze większe wrażenie i była równie głupia, a *CART Precision Racing* z Microsoftu robi wielkie wrażenie, ale jest prawie taka, jakby zaprojektował ją osobiście pan Gates. Dane techniczne są tu



Koła: cztery. Silnik: jeden. Rodzaj opon, zachowanie w boksie, tory... Te straszliwe statystyki, to brutalny gwałt [redacted] grywalności! Precz z nimi!



To [illegible] jest [illegible] z wyścigów i [illegible] ne przez [illegible]. [illegible] nie [illegible]!

najwyższych lotów, ale brak jej duszy, ekscytacji, jaj i niewiele w niej poczucia radości. Jak należało się spodziewać, nie wróży to wiele dobrego dla całościowej oceny gry.

Oczywiście czyni to z niej dosyć trudną do oceny pozycję. Coś, co jest tak dokładnym odwzorowaniem, należałoby obdarzyć kredytem zaufania, ale w końcu muszę stwierdzić, że zwyczajny kierowca lub giercman fascynujący się wyścigami samochodowymi powinien trzymać się od tego z daleka. Jak to ostatnio udowodnił *F1 Simulator* z Ubi Soft, przesadna pieczołowitość w odtwarzaniu w grze wyścigów daje wspaniałe efekty tylko wtedy, gdy testuje ją Jean Alesi (np. na targach komputerowych promując firmę, która ją wyprodukowała). No tak, ale nie każdy jest Jeanem Alesi! A w tym przypadku, nie każdy jest Christianem Fittipaldim. Prowadzimy niebezpiecznie szybko, głupio ryzykujemy i nie spostrzegamy na czas zbliżających się zakrętów (zarówno z tej przyczyny, że obraz na monitorze jest dwuwymiarowy, jak i z powodu własnych słabości). W grze fizyka powinna być nieco oszukana, tak byśmy nie byli nagradzani za miotanie się po torze, ale nie powinniśmy być również karani za potencjalnie śmiertelne wpadnięcie na torze w piruet. Powód jest prosty – gra powinna przynosić radość, a nie frustrację.

W *Grand Prix 2* Geoffa Crammonda, gdy bierze się zakręt ze zbyt dużą prędkością, to czuje się, jak tył naszego wozu za-

„Dane techniczne są najwyższych lotów, ale grze brakuje duszy"

ng





Trochę pięknie wyrenderowanych widoczków dla podniesienia ciśnienia. Jeśli Ci to potrzebne...

Informacje o każdym z prawdziwych kierowców zeszłego sezonu? To tutaj.

Nie zapomnij...

...że nie jest to jedyny dostępny symulator Indy Car. Poza *Indy Car Racing 1* i *2* z Papyrus, wkrótce pojawi się istny Łazarz oprogramowania, już raz pogrzebana i teraz znowu zmartwychwstała *Andretti Racing* z EA. Mówi się także o wydaniu poświęconej Indy, drugiej części *F1* [redacted] Psygnosis, po wcześniejszym uzyskaniu licencji [redacted] FIA.



Możesz sobie wybrać opcję wyświetlania mapy i warsztatów stale widocznych na ekranie. Ale najwyraźniej nie na tym screenie.

C·A·R·T

czyna zarzucać. Zwalniamy więc gaz, może nawet z lekka hamujemy i bierzemy zakręt. Jednak wypadamy w ten sposób z kolejki i tracimy nieco impetu. Kierowca jadący za nami może nas wyprzedzić. Jest to kara, ale nie wyklucza z wyścigu. Natomiast w *CART* zbyt energiczny ruch kierownicą wprowadza nas w piruet w poprzek toru i rąbiemy w bandę. Jeśli wejdziemy w zakręt ze zbyt dużą prędkością, to zwykłe muśnięcie hamulców może zablokować koła i spowodować utratę panowania nad kierownicą. Nie zaprzeczam, że być może tak się dzieje w rzeczywistości, ale chciałbym dostać grę, którą mogę szybko opanować i od razu w nią zagrać.

Z pewnością jedną [redacted] silnych stron tej giery jest jej niezwykła zdolność adaptacyjna. Niekończący się zestaw ekranów opcji pozwala wprowadzić rozmaitość elementów kierowania pojazdem. Od pierwszego dnia można wybrać wspomaganie hamulców i kierownicy, nie blokujące się hamulce oraz kontrolę przeciwpoślizgową. Jednak jeśli ustawisz choćby wspomaganie hamulców, to możesz całą trasę przejechać z gazem wciśniętym do dechy. I gdzie tu współzawodnictwo?

O ile lepiej by było, gdyby to wspomaganie zaledwie wymuszało prawidłową prędkość lub jeszcze lepiej – doradzało odpowiednią prędkość. Albo choć ostrzegało, że zbliża się zakręt. Graficznie gra wygląda dość ładnie. Z powodu trudności technicznych nie byliśmy w stanie złapać ekranów w trakcie gry, więc te, które tu widzicie, pochodzą z Microsoftu. Nie zdarzyło nam się nigdy, by choć w przybliżeniu wyglądało to tak ładnie jak tutaj, głównie dlatego że jest słabe wspomaganie akceleratora 3D. Naturalnie Microsoft pragnął dobić sobie kabzę i do obsługi kart graficznych skorzystał po prostu z Direct3D, jednak nasz testowy komputer Pentium 233 czuje się lepiej, gdy korzysta z procedur programowych.

Pisanie tej recenzji, rozważanie swych opinii i granie w grę jeszcze kilka razy, aby upewnić się, że mam rację, pozostawiło w mej głowie dziwny szum. Trwało to kilka dni i nie bardzo zdawałem sobie sprawę co to jest. Kiedy dobrnąłem do końca recenzji, szum zaczął zanikać. Jakiś instynkt kazał mi natychmiast przestać grać w *CART Precision Racing* i zamiast tego powrócić do *TOCA Touring Car Championship* z Codemasters. Jest ona trudna, profesjonalnie zaprojektowana, trzyma się realiów tak mocno, jak to tylko możliwe, ale co najważniejsze, daje dużo więcej radości z grania.

STEVE OWEN

Wydawca	Microsoft	Rekomendowane	Pentium 166
Producent	Terminal Reality	Akcelerator graficzny	Dowolna karta Direct3D
Dystrybucja	Mikrosoft	[redacted] Dźwiękowa	Wszystkie typowe
Data Wydania / Cena	Marzec/Kwiecień – Tel. 865-99-33	Tryb Multi-Player	Internet, IPX, modem
Minimalne Wymagania	Pentium 100, 16 MB, Win 95	Strona WWW	http://www.microsoft.com

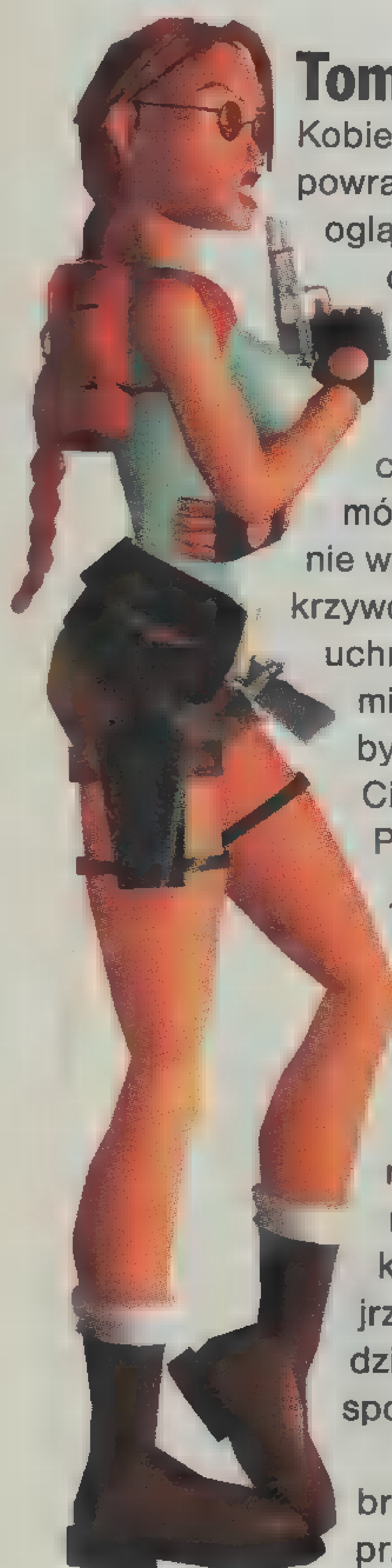
PC GAMER OCENA

Wyprane [redacted] emocji, choć dokładne odtworzenie konkurencji sportowej.

74%

Gra na faul

Witam po raz kolejny w „Wydziale machlojek". Jako że większość z Was na pewno zakupiła sobie hiciory z Gwiazdki ubiegłego roku i pogrywa w nie dotychczas, postanowiliśmy umieścić kilka oszustw ułatwiających Wam życie. Przyjemnego giercowania! SUICIDE



Tomb Raider II

Kobieta z dwoma wielkimi... gunami powraca! Wszyscy uwielbiający oglądać wdzięki kobiet, wstydzący się obcować z żywymi i kupować „świerszczyki" w kioskach będą usatysfakcjonowani. Ale, ale – nasza kochana Lara ma sporo problemów! Wszystkie brutalne bestie nie wiedzieć czemu chcą jej zrobić krzywdę (świnie!). No ■ Ty chciałbyś uchronić ją przed tymi zwierzakami, jednak jesteś jeszcze za słaby w te klocki. Spoko, mamy dla Ciebie trochę tipsiaków.

Pierwsza sprawa to arsenał, jaki jest dostępny w grze (włącznie z M16). Aby go uzyskać musisz: odpalić flarę, zrobić krok do przodu (za pomocą klawisza shift), potem do tyłu. Następnie obróć się trzykrotnie wokół własnej osi (nie ważne, w którym kierunku), skocz do tyłu i... zajrzyj do inwentarza Lary. Znajdziesz tam baaaardzo miłą niespodziankę!

Drugim troszkę bardziej brutalnym oszustwem jest przeskakiwanie poziomów. Oto sekwencja czynności, które trzeba wykonać, aby ukończyć level, na którym się znajdujesz: odpal flarę, wykonaj krok do przodu, a nstępnie do tyłu, obróć się trzykrotnie dookoła własnej osi i skocz do przodu. Jeśli wykonałeś wszystko poprawnie, przeskoczysz do następnego poziomu.

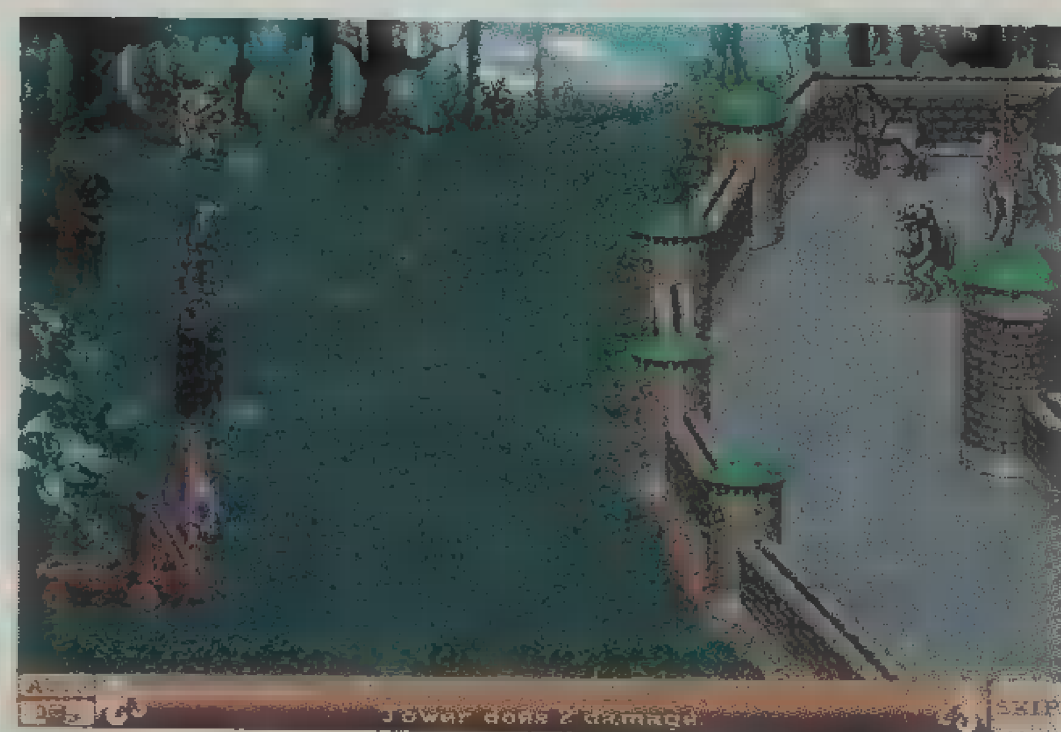
Screamer Rally

Screamer powrócił i jak zwykle podbił serca wszystkich fanów wyścigów. Graficzka jest jak zwykle bardzo dobra, chociaż nie można na pewno o niej powiedzieć, że jest powalająca. Grze brakuje sporo bajerów, które obecnie można znaleźć już w każdej konkurencyjnej produkcji. Zdaniem większości redaktorów PC Gamera, SR jest również zbyt łatwy i z tego powodu nie będziemy tu wypisywać zbyt brutalnych cheatów (czyli takich, które dają Ci w grze ewidentne fory). Zamiast nich będzie kilka tipów uprzyjemniających rozgrywkę.



TRAMO – wszystkie trasy
CARBO – wszystkie samochody
LEALL – dostęp do wszystkich lig

Heroes Of Might and Magic II



Wspaniała giera strategiczna w klimatach fantasy. Nie bylibyśmy zdziwieni gdybyś powiedział nam, że masz ją w swoim zbiorze software'u. Oto kilka tipsiorów znacznie ułatwiających życie. Życzymy Ci przyjemnego obijania gnatów Twoich przeciwników!
911 – wygrywasz scenariusz
1313 – przegrywasz scenariusz
8675309 – pokazuje całą mapę
123456789 – bohaterowie mają więcej szczęścia

Jeśli wybierzesz jednego z Twoich bohaterów na mapie i wystukasz liczbę **32167**, to otrzyma on pięć Czarnych Smoków. Czynność tę możesz powtórzyć dla dowolnej liczby Twoich bohaterów!

Quake II

Garść przydatnych tipów:
give all – wszystkie przedmioty
give health – 100 jednostek życia
give weapons – cały arsenał
give ammo – amunicja na full
give armor – 200 jednostek pancerza
give body armor – 1 jednostka pancerza
god – tryb Boga
notarget – tryb no target
noclip – tryb no clip
give jacket armor – dostajesz zbroję
give blaster – dostajesz blastera
give shotgun – dostajesz shotguna
give super shotgun – dostajesz supershotguna
give machinegun – dostajesz machineguna
give chaingun – dostajesz chainguna
give grenade launcher – dostajesz wyrzutnię granatów
give rocket launcher – dostajesz wyrzutnię rakiet
give railgun – dostajesz railguna
give bfg10k – dostajesz BigFuckingGun10k
give shells – dostajesz 10 naboi
give bullets – dostajesz 50 kul
give cells – dostajesz 50 cellsów
give grenades – dostajesz 5 granatów
give rockets – dostajesz 5 rakiet
give slugs – dostajesz 10 slugsów (rodzaj naboi)
give quad damage – dostajesz quad damage
give invulnerability – odporność na zranienia
give silencer – dostajesz tłumik
give rebreather – regeneracja sił



give environment suit – kombinezon
give ancient head – dodatkowa zabawka
give adrenaline – adrenalinar
give bandolier – małe odnowienie sił
give ammo pack – częściowa regeneracja sił
give data cd – dostajesz dane CD
give power cube – dostajesz power cube
give pyramid key – klucz pyramid
give data spinner – data spinner
give airstrike marker – znacznik do AirStrike
give blue key – dostajesz blue key
give red key – dostajesz red key
give security pass – dostajesz kartę wejściową
give commander's head – hopsasa! życie jest piękne...
give power shield – dostajesz power shield
give armor shard – dostajesz armour shard
give combat armor – dostajesz combat armour

Listy

Witam wszystkich Czytelników PC Gamera PL. Jako że listów jest sporo, a miejsca jakby trochę mało, od razu bez żadnych wstępów przechodzę do sedna sprawy, czyli odpowiedzi na listy. MARCIN „SUICIDE" MARZĘCKI

From Kwas. Oto liścik, który postanowiłem przedstawić prawie (ze względu na ilość miejsca) w całości. Gościu podejmuje dość palący temat piractwa w Polsce. Z moich obserwacji graczy wynika, że jest to opinia dużej części ludzi przynależących do tego środowiska. Ten liścik to sprawa warta uwagi szczególnie dla wszystkich dystrybutorów, którzy próbują na różne sposoby wykorzenić piractwo na krajowym rynku.

„Do napisania tego listu skłoniło mnie przeczytanie artykułu Marka Suchockiego pt. „Gambleriada V", a dokładniej poruszenie w tekście sprawy piractwa w Polsce. Zastanówmy się dlaczego liczba sprzedawanych egzemplarzy legalnych kopii jest taka mała. Nie dlatego, że polski konsument woli pirackie, ruskie płytki – decyduje tu przede wszystkim cena, która jest kilkukrotnie niższa od oryginału. (...) Dlaczego istnieje taka wielka różnica w cenie? Według mnie, wynika to z nieznajomości dystrybutorów polskiego rynku i naszych realiów (co może wydaje się wręcz nieprawdopodobne). Co wchodzi w skład oryginalnej gry (...): pudełko tekturowe, płytka, instrukcje (opis klawiatury), dwie książeczki „z bzdetami" (...). A co jest potrzebne graczowi: płytka oraz instrukcja (opis klawiatury umieszczony na okładce pudełka). Wielkie brawa należą się firmie TopWare, która sprzedaje oryginały po 40 zł i ma zupełnie inną politykę handlową niż konkurencyjne firmy. Chce zarobić na liczbie sprzedanych egzemplarzy, a nie na wysokiej cenie. Moim zdaniem w polskich warunkach gra powinna kosztować około 40-50 zł, do czasu aż polskie średnie płace wzrosną do poziomu płac zachodnioeuropejskich (np. W. Brytania). W Anglii średnia płaca wynosi ok. 1900 funtów, a gra kosztuje ok. 50 funtów, czyli za średnią pensję można kupić około 38 gier. W Polsce średnia płaca budżetowa wynosi około 120 funtów, a gra kosztuje 25 funtów, czyli za średnią płacę można kupić 5 gier. Średnia płaca, poza budżetową wynosi 170 funtów, więc niewiele więcej. Do tego trzeba doliczyć różne opłaty, po czym wyjdzie nam, że możemy kupić mniej więcej jedną grę miesięcznie. Jest to żaden problem dla kogoś, komu wystarcza jedna gra miesięcznie, sam zarabia i wydaje niezbędne do życia minimum, ale ilu jest takich, którzy podporządkowują swoje życie grom komputerowym!? Osobiście jestem maniakiem giercowania i nie wytrzymam miesiąca bez 2-3 nowych gier. Trzeba wziąć pod uwagę fakt, że gry komputerowe kupuje głównie młodzież, bez stałego dochodu i na oryginał jej nie stać.

Inna sytuacja jest z grami wielokompaktowymi. Ich cena jest uzasadniona i rzeczy, które w grach jednokompaktowych są (były) niepotrzebne, w tym wypadku można uznać za pewnego rodzaju promocję (...). Tak więc jeśli legalni dystrybutorzy chcą utrzymać ceny na obecnym poziomie, powinni wydawać gry wielokompaktowe. (...) Rozważmy opcję, kiedy ustawa antypiracka jest przestrzegana i oprogramowanie pirackie nie jest rozpowszechniane. Ceny gier nadal utrzymywane są na obecnym poziomie. Powiedzmy, że kilku kolegów (np. 4) zbiera kasę i kupuje oryginalną grę. Składka wynosi ok. 35 zł, panowie dzielą się zakupioną grą (np. 2 dni u jednego, 2 dni u drugiego itp.). Taka sytuacja jest możliwa (o ile nie jest to piractwo (niestety, jest – dop. Suicide'a), ale osobiście nie wytrzymałbym 6 dni bez grania w niedawno zakupioną grę.

Wniosek jest prosty – nie da się zlikwidować piractwa przy tak małych zarobkach. Na zakończenie dodam, że wcale nie jestem zwolennikiem piractwa i wkurza mnie to, że gdy płacę piratowi za grę, profit wpływa do jego kieszeni. Wolałbym wspierać polskich dystrybutorów lub producentów, jednak nie takim kosztem, jak obecnie..."

Cóż, nie będę komentował tej wypowiedzi, ale podkreślam, że jest to opinia dużej części giercowniczego środowiska w Polsce (jeśli ktoś nie wierzy, może przeprowadzić badania statystyczne). Gościu być może przesadził trochę z zarobkami w Polsce, ale i tak przy bardziej optymistycznym wariancie, liczba zakupionych gier wzrośnie najwyżej dwukrotnie, co w stosunku do realiów zachodnich jest wynikiem żenującym. Niestety, prawda jest taka, że teksty odwołujące się do moralności graczy często nie odnoszą skutku, ponieważ gracze nie mają warunków na to, aby być moralnymi. Z drugiej strony, moim skromnym zdaniem, polscy giercmani mają nieodpowiednie podejście do kupowania gier. Większość z nich kupuje 10 piratów, a gra tak naprawdę tylko w jednego lub dwa, ponieważ reszta to lipa kupiona po prostu „przy okazji". I za te dziesięć piratów płacą tyle samo, co za jedną/dwie oryginalne gry. Czasami warto więc jest przemyśleć swoje postępowanie i zastanowić się czy „właśnie nie robię tzw. głupoty"...

For Adam Janicki. Na wstępie chciałbym zaznaczyć, że CGS jest wydawnictwem, w związku z czym nie zajmuje się sprzedażą gier. Możesz jednak powiedzieć swoim rodzicom, że komputer nie służy tylko i wyłącznie do nauki! Mogę zaręczyć własną głową, że prawie wszyscy mający kontakt z komputerem (nawet ci z tytułami dłuższymi niż nazwisko), mają chociaż jedną ulubioną grę, którą męczą po pracy (lub w czasie jej trwania). Dla wszystkich użytkowników komputerów gry są integralną częścią tej swoistej, nowoczesnej subkultury. Nie ma nic dziwnego w tym, że mając komputer chciałbyś go używać nie tylko do nauki, ale również i do rozrywki. Nie musisz przecież kupować gier brutalnych – rynek jest tak przeładowany oprogramowaniem do tego stopnia, że na pewno znajdziesz coś dla siebie (wystarczy przejrzeć recenzje bieżącego PCG PL – jest tu kilka bezkrwawych tytułów, które z pewnością by Cię zainteresowały). Uważam, że wspomniana przez Ciebie *Age Of Empires*, to jedna z niewielu gier, jaką można polecić młodemu człowiekowi – nie ma w niej brutalności, jest wspaniale zrealizowana, a do tego bardzo wydajnie gimnastykuje umysł!

To by było na tyle, jeśli chodzi o listy w bieżącym numerze PCG PL. Wiem, że jak zwykle nie odpowiedziałem na wszystkie, ale ostatnio przychodzi do nas tak dużo korespondencji, że niemożliwością jest odpowiedzenie na całą na łamach pisma. Do zobaczenia w następnym numerze PCG PL!

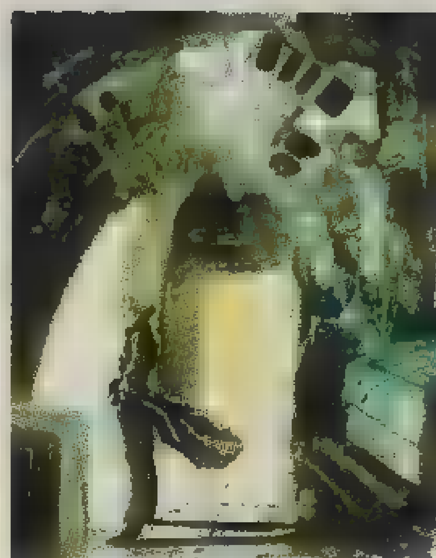
Matka Gabriela

Witam! Wasz agent Piotres tym razem rozmawia z Jane Jensen, autorką serii Gabriel Knight, która specjalnie dla Polskiej Edycji PC Gamera zdradza tajemnice swej najnowszej gry.



Jane Jensen – tej pani nie trzeba specjalnie przedstawiać żadnemu wielbicielowi gier przygodowych. Jest jedną z najbardziej poważanych osób w branży, mimo iż wydała dopiero 2 gry. Jednak nie były to zwykłe przygodówki, a znakomite produkcje, bardzo dobrze przyjęte przez recenzentów i graczy. Łączyła je postać głównego bohatera – *Gabriel Knighta* – osobowości, która narodziła się w wyobraźni Jane Jensen i po raz pierwszy zaprezentowała się światu w *Sins of The Fathers*. Było to w czasach (1993), kiedy na rynku królowały dość infantylne serie *King's Quest* i *Goblins*, więc bardzo dorosły i realistyczny *Gabriel Knight*, rozwiązujący zagadkę kultu voodoo w Nowym Orleanie, z miejsca okrzyknięty został wielkim wydarzeniem. Dość szybko powstała też część druga *The Beast Within* (1996), w której na szeroką skalę (i o dziwo z powodzeniem) zastosowano wstawki filmowe. Tym razem rozwiązywaliśmy zagadkę przeklętego rodu bawarskich arystokratów, zaś wszelakie historyczne nawiązania i wysmakowany scenariusz, znów były ucztą dla przygodówkowych smakoszy.

Jakiś czas temu Sierra zapowiedziała *Blood Of The Sacred, Blood Of The Damned* (czyli Krew uświęconych, krew przeklętych), kolejną przygodówkę z młodym pisarzem w roli głównej. To, co tym razem będzie ją wyróżniać z tłumu innych, to nowatorski engine 3D, który pokazuje postać „z zewnątrz", ale jednocześnie pozwala umieścić kamerę w dowolnym punkcie przestrzeni. Dość niezwykła będzie też fabuła – Gabriel zostaje poproszony o ochronę dziedzica pewnej arystokratycznej fortuny, i gdy pewnego dnia dzieciak zostaje porwany, bohater rusza w pogoń... W tym momencie inicjatywa trafi w ręce gracza, a my oddajmy już głos samej autorce, która specjalnie dla Czytelników PC Gamera PL zgodziła się odpowiedzieć na kilka pytań o sobie i swoich przygodówkach.





PC Gamer PL: *Czy prywatnie grasz w gry komputerowe?*

Jane Jensen: Tak, szczególnie kiedyś, najczęściej właśnie w gry adventure. Teraz trochę inaczej zapełniam swój wolny czas, ale wciąż lubię przygodówki i produkcje opierające się na zagadkach, jak również stare serie w stylu *Monkey Island*.

PCG PL: *Jane Jensen jest nam znana jako twórczyni gier i pisarka. Co jeszcze? Czym zajmowałaś się, zanim zaczęłaś pracować w Sierra?*

JJ: Ukończyłam wyższe studia informatyczne i pracowałam przez sześć lat przy programowaniu systemów komputerowych w Hewlett-Packard. Pisałam także dużo, już od czasu gdy byłam młoda, ale nie publikowałam tego, zanim nie zaczęłam pracować w Sierra.

PCG PL: *Czy wierzysz w magię, siły nadprzyrodzone, UFO, voodoo i inne tego typu rzeczy?*

JJ: Wierzę w to raczej jako osobliwość i ciekawostkę. Voodoo jest czymś, co istnieje w sposób bardzo rzeczywisty wokół nas. Oczywiście nie uprawiam żadnych praktyk okultystycznych i trochę się tego boję. Przypuszczam, że najbardziej interesuje mnie, w co ludzie wierzą, dlaczego, i co jest w naszych umysłach, a co w sile zewnętrznej. I wreszcie, czy jest między tym jakaś różnica?

PCG PL: *Zapytałem o zjawiska nadprzyrodzone, gdyż jest ich dość dużo w Twoich grach. Czy właśnie z takiej fascynacji narodziła się postać Gabriela Knighta?*

JJ: Trudno powiedzieć. Myślę, że częściowo byłam też pod wpływem komiksów wydawanych przez DC Vertigo – *Hellblazer* i *Sandman*. Byłam zainteresowana stworzeniem nowoczesnej postaci.

PCG PL: *Jakie są więc relacje między Gabrielem i jego stwórczynią?*

JJ: Kiedy już wypłynął na świat, stał się rodzajem „postfeministycznej" fantazji, dlatego że ma w sobie wiele z niepotulnego mężczyzny, a także jest tak niesamowicie czarujący i destrukcyjny dla kobiet. Jest bardzo niezależny, a jednocześnie ma w sobie ten wewnętrzny lęk, wynikający z odpowiedzialności za siebie i innych, jak większość nowoczesnych ludzi.

PCG PL: *Co było bezpośrednią inspiracją stworzenia* Sins of the Fathers?

JJ: Chciałam jakoś zacząć opowieść z moim bohaterem, a był to okres kiedy byłam zafascynowana Voodoo. A do tego – zawsze podobał mi się pomysł umieszczenia akcji w Nowym Orleanie. Natomiast pomysł współczesnej historii z elementami detektywistycznymi wymagał, aby bohater był kimś w rodzaju mitycznego Wielkiego Inkwizytora. Tak właśnie narodziła się historia przeszłości Gabriela i jego rodu.

PCG PL: *Czy byłaś kiedyś w Nowym Orleanie?*

JJ: Nie, ale bardzo chcę pojechać.

PCG PL: *Wróćmy do gier. Czy byłaś usatysfakcjonowana poprzednimi dwoma częściami serii* Gabriel Knight – Sins of the Fathers *i The Beast Within?*

JJ: Oczywiście, że tak. Szkoda tylko, że tak krótko były hitami w sklepach <śmiech>. Nie, ale poważnie – tego rodzaju gry dość krótko pozostają na pierwszych miejscach list przebojów i szybko robią się przestarzałe ze względu na technologię. Ale jestem z nich obu bardzo dumna, jako z kawałka dobrej roboty.



PCG PL: *Porozmawiajmy wreszcie o nadchodzącej trzeciej części przygód Gabriela. Obie poprzednie znane były z tego, że wniosły do gatunku coś nowego. Czy tym razem będzie podobnie? Co niesie ze sobą* Blood of the Sacred, Blood of the Damned?

JJ: Myślę, że po zagraniu w *Gabriel Knight 3* ludzie ujrzą grafikę 3D w całkiem nowym świetle. Na przykład mnie samej zmieniło to sposób postrzegania. Nigdy więcej nie chcę wrócić do statycznej grafiki dwuwymiarowej, sekwencji FMV czy grafiki malowanej. Nawet zagadki są bardziej interesujące.

PCG PL: *Na przykład?*

JJ: Trudno powiedzieć. Najlepiej obejrzeć to w akcji! Ruchome kamery będą dla gracza dostępne przez cały czas i w każdej sytuacji. Wszystko to w czasie rzeczywistym – bez prerenderowanych scenek. Większość zagadek będzie trochę inna niż dotychczas – bardziej w „pierwszej osobie". Będą też bardziej operowały przestrzenią – na przykład wspinanie się po ścianie. Mam nadzieję stworzyć większą różnorodność zadań niż w poprzednich częściach.

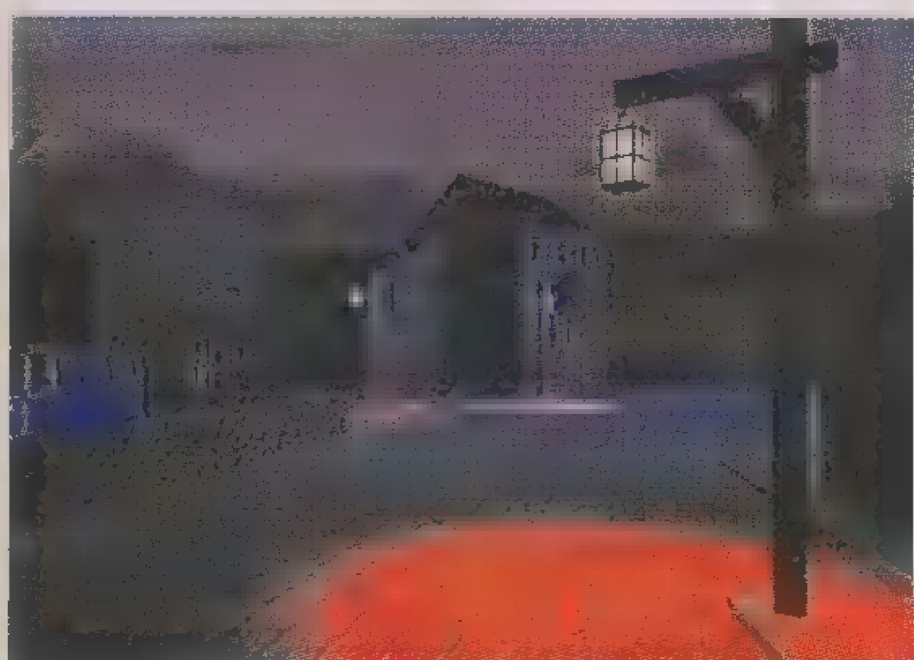
PCG PL: *Zdecydowałaś się zrobić* Gabriel Knight 3 *w pełnym 3D. Muszę przyznać, że byłem bardzo zaskoczony, słysząc o tym po raz pierwszy. Ale teraz widzę, że jest to wspólna tendencja wszystkich gier przygodowych. Wystarczy popatrzeć na* Blade Runner *czy* Grim Fandango. *Czy sądzisz, że stało się tak dlatego, iż klasyczne dwuwymiarowe przygodówki już się przeżyły?*

JJ: Tak, myślę że 2D to przeżytek. I nie sądzę, iż branża będzie chciała się cofnąć. 3D jest po prostu bardziej interaktywny i wciągający.

PCG PL: *Porozmawiajmy jeszcze o waszym G-Engine. Zwracacie na niego bardzo dużo uwagi...*

JJ: Myślę, że to dlatego, iż po prostu nikt jeszcze nie zrobił takiej gry 3D. Zawsze to były gierki akcji, tymczasem w *Gabriel Knight 3* wiesz od razu, że całość rozbija się o opowieść i postaci – to tajemnica. I całość nie jest w żaden sposób zręcznościowa, gracz ma do tego całkiem inne wrażenia, a część z nich dostarcza właśnie engine. Pozwala mieć tła i postaci tak dobre jak w 2D, ale za to tworzone w czasie rzeczywistym i ruchome. Ten engine został stworzony specjalnie pod kątem *Blood of the Sacred, Blood of the Damned,* aby dostarczyć maksymalnych doznań wiążących się ze światem gry.

PCG PL: *Więc używając ruchomych kamer chcecie, aby gracz poczuł się podobnie, jak reżyser filmowy?*



JJ: Tak, chcemy stworzyć dokładnie takie odczucia. Gracz może się poczuć niczym w „god mode", mając pełną kontrolę nad kamerami i podglądając postaci, żyjące własnym życiem w maleńkim miasteczku.

PCG PL: *Zrezygnowałaś z wstawek FMV w* GK3. *Ale mam nadzieję, że będą jakieś wstawki filmowe... były one zawsze jednymi z moich ulubionych rzeczy w* GK2.

JJ: Oczywiście – będą znacznie dłuższe wstawki, tylko że tworzymy je w pełni w 3D.

PCG PL: *Więc nie będzie w ogóle aktorów złapanych techniką motion-capture? Tylko trójwymiarowe postacie wyglądające jak aktorzy, a jedyną „realistyczną" rzeczą będzie ich głos?*

JJ: Tak, zrezygnowaliśmy w ogóle z motion-capture. Nie można też chyba powiedzieć, że postacie będą wyglądały jak aktorzy – będą bardziej „animowane". Będzie to częściowo powrót do stylu z *GK1,* tylko że w trójwymiarze. Dzięki temu wszystkie osoby będą też mogły być bardziej fantastyczne.

PCG PL: *Słysząc o tej całej „fantastyczności" zaczynam obawiać się, czy* GK3 *nie zmieni się w naiwną historyjkę dla młodszych graczy, co zapewni mu większą publikę. Obawiam się o to, tym bardziej że ogólny realizm był zawsze bardzo dużym atutem serii* Gabriel Knight.

JJ: Myślę, że możesz być spokojny. *GK1* był animowany, i owszem – miał realistyczne zacięcia. Jeśli pamiętasz, było tam trochę fantastycznych momentów, na przykład sny Gabriela. A mimo to, nikt nigdy nie zarzucił im przesadnej bajkowości. A odpowiadając na Twoje pytanie – *GK3* będzie prawdopodobnie najbardziej „dorosłą" z moich dotychczasowych gier. Zdecydowanie bardziej niż *GK1* czy *GK2.* A jeśli zaraz zapytasz, jak bardzo realna gra będzie...

PCG PL: *Właśnie miałem zamiar...*

JJ: Ha, ha – no właśnie. Więc odpowiadam, że będzie. Staram się zawrzeć cały ciąg przyczynowo skutkowy. Będą też realistyczne lokacje z rzeczywistych miejsc.

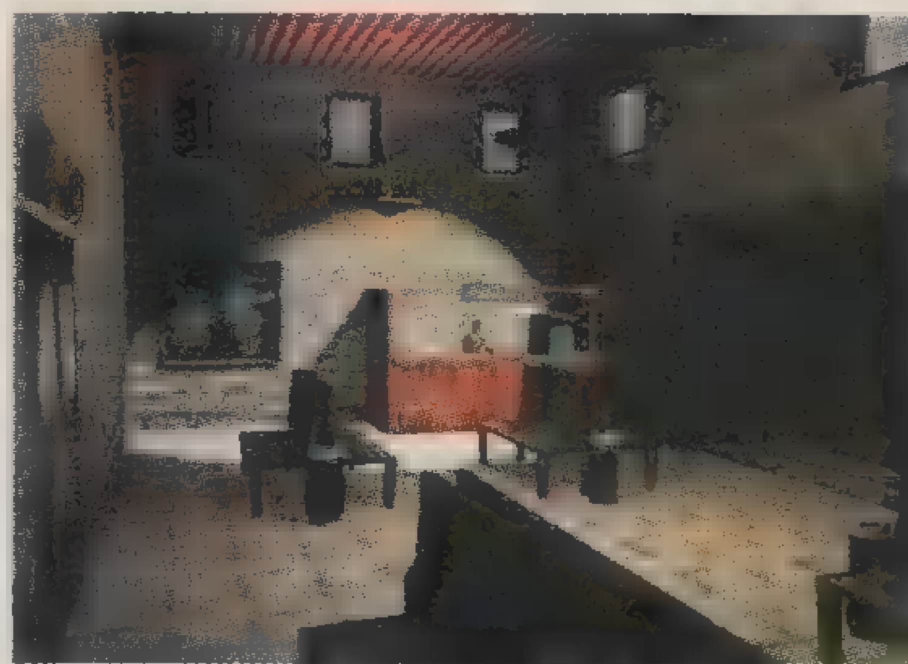
PCG PL: *Czy było coś, co specjalnie zainspirowało Cię do napisania scenariusza* Blood of the Sacred, Blood of the Damned?

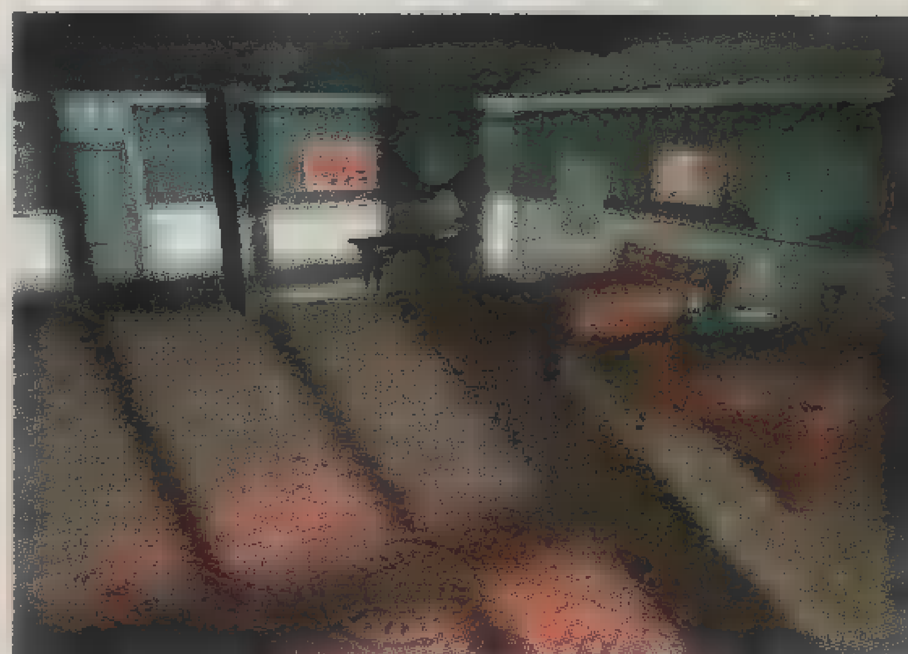
JJ: Tak – książka Holy Blood, Holy Grail oraz zagadkowa historia zamku Rennes-le-Chateau [podobno nawiedzonego – przyp. Piotres]

PCG PL: *Czy planujecie przygotować kilka różnych zakończeń, w zależności od zachowania gracza w świecie gry?*

JJ: Nie będzie różnych zakończeń, ale wiele czynności tzw. opcjonalnych – niekoniecznie wymaganych do ukończenia gry. Wiele ciekawostek można też przeoczyć – więc myślę, że grę z przyjemnością będzie można ukończyć kilkakrotnie.

PCG PL: Podobnie jak w części drugiej, będzie zamiana ról Grace i Gabriela?





JJ: Tak, ale rola Grace będzie bardziej związana z zagadkami w grze. Nie będzie wcale rozmawiała z ludźmi.

PC GPL: *Jakie jest według Ciebie największe wyzwanie w procesie tworzenia* GK3?

JJ: Próba zmienienia sposobu, w jaki wizualizuję grę i pracuję nad opowieścią. Jest to tym bardziej złożone, że wiele zagadek bazuje na rzeczywistych enigmach, często starożytnych.

PCG PL: *Jak Twoim zdaniem wygląda przyszłość przygodówek?*

JJ: Myślę, że pójdą bardziej w kierunku wyznaczanym przez *GK3,* a całość – w stronę wirtualnej rzeczywistości. Ale nasza nowa gra i tak jest tylko niewielkim kroczkiem w stronę VR.

PCG PL: *Rozmawiając o przyszłości, nie sposób nie wspomnieć o dość kiepskiej sytuacji na rynku przygodówek. Wielu twórców wycofało się uznając, że jest to gatunek wymierający, iż gracze preferują szybkie strzelaniny 3D z odjazdową grafiką. Czy zgadzasz się z tym?*

JJ: Myślę, że wszyscy zdajemy sobie sprawę, że rynek gier komputerowych jest mimo wszystko w zasadzie dość płytki. I nie stanie się w najbliższym czasie rynkiem tak masowym, jak np. wideo. A ponadto – w rzeczywistości jest tak, że gracze skłaniają się ostatnio bardziej ku grom akcji. Myślę, że przygodówki zdają się niestety być najlepszym dowodem na to, jak płytki potrafi być rynek, nawet jeśli ich fani są bardzo lojalni. Są też stosunkowo drogie w produkcji.

PCG PL: *Ostatnie pytanie. Reklamujecie* Blood of the Sacred, Blood of the Damned *jako „koniec* Gabriel Knighta". *Czy tak jest w rzeczywistości?*

JJ: <śmiech> Z tego co wiem to raczej nie – a z resztą, to zależy w dużej mierze od wyników sprzedaży...

PCGPL: *Jedno jest pewne – z pewnością jest to gra, na którą warto czekać. Życzymy Ci powodzenia i dziękujemy za wywiad.*

JJ: Ja również, pozdrawiam wszystkich fanów *Gabriel Knighta.*

rozmawiał PIOTR STASIAK

„PCG PL: Czy sądzisz, że klasyczne dwuwymiarowe przygodówki już się przeżyły? JJ: Tak, myślę że 2D to przeżytek. I nie sądzę, iż branża będzie chciała się cofnąć. 3D jest po prostu bardziej interaktywny i wciągający."

Encyklopedia Świata
– *Ameryka Południowa*

Gdańska firma Optimus Nexus podjęła się ambitnego zadania wydania w pełni multimedialnej, profesjonalnie przygotowanej, Encyklopedii Świata. Na rynek trafił już pierwszy pakiet z tej serii, poświęcony Ameryce Południowej.



No cóż, zadanie jest bardzo ambitne i trudne, ale efekt końcowy jest wysoce zadowalający. Ameryka Południowa to naprawdę atrakcyjny i wartościowy pakiet multimedialny. Masa wspaniałych map, setki zdjęć, kilkadziesiąt filmów oraz wykresy statystyczne, mapy gospodarcze i obszerne artykuły problemowe, dostarczają wielu wartościowych informacji o krajach Ameryki Południowej. Część informacyjno-statystyczna została opracowana przez zespół naukowców z Uniwersytetu Jagiellońskiego, natomiast filmy i komentarz do nich są dziełem niekwestionowanego znawcy tego rejonu, Toniego Halika. Co więcej, autorzy uzyskali dla programu atest Ministerstwa Edukacji Narodowej, dzięki czemu staje się on pełnoprawną pomocą dydaktyczną dla szkół podstawowych i ponadpostawowych. To już bardzo dużo, gdyż samo wystąpienie o atest MEN należy do rzadkości na naszym rynku programów multimedialnych, a programy, które uzyskały taki atest można policzyć na palcach jednej ręki. A wydawać by się mogło, że pozbawiony takiego atestu program o charakterze edukacyjnym nie powinien mieć w ogóle szans na znalezienie nabywców...



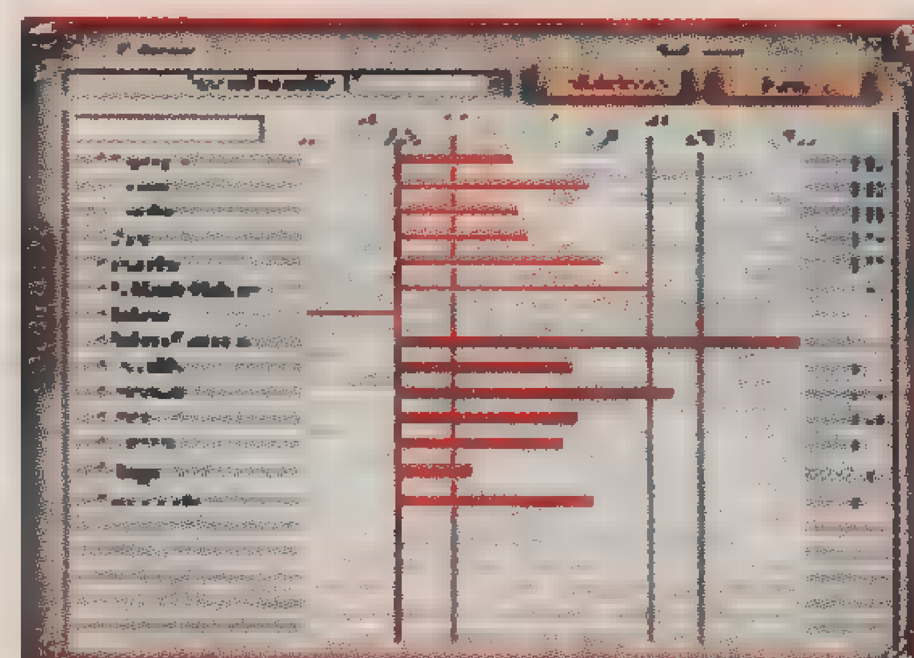
W skład pakietu wchodzą dwa krążki CD, z których pierwszy jest właściwym krążkiem programowym. Natomiast drugi z krążków pakietu, poza częścią danych do właściwego programu, zawiera zestaw kilkudziesięciu filmów składających się w sumie na atrakcyjny wykład, w którym poruszono zarówno teorię dryfu kontynentów, odkrycia geograficzne żeglarzy hiszpańskich i portugalskich, rozwój imperium Inków czy elementy konkwisty, jak i powstawanie państw Ameryki Południowej, wojny między nimi czy różne aspekty rozwoju gospodarczego państw tego kontynentu. Dodatkowo na krążku umieszczona jest gra dla 1-4 graczy, będąca w istocie quizem z wiadomości o Ameryce Południowej.

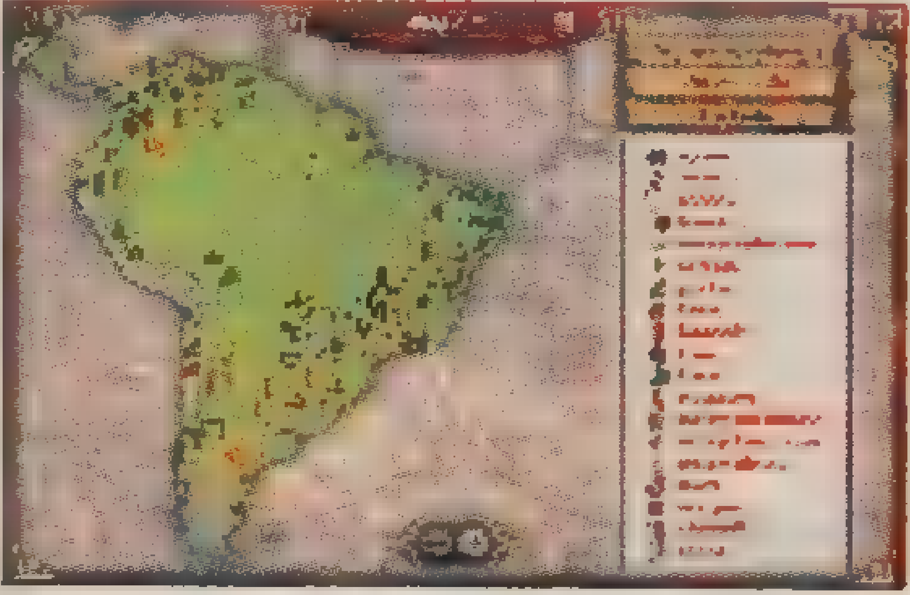


Niby więc wszystko w porządku i Ameryka Południowa powinna budzić moją pełną akceptację – co najmniej dobra oprawa dźwiękowa, filmowa i graficzna, wysoka jakość merytoryczna, duża atrakcyjność dla użytkowników o różnym poziomie wiedzy o Ameryce Południowej, a nawet element gry. A jednak po kilkunastu godzinach pracy z programem czuję pewien niedosyt i rozczarowanie. Jak zwykle w takich wypadkach, chodzi o drobiazgi, ale taki już ze mnie facet, który lubi doszukiwać się dziury w całym, więc byłbym nieuczciwy, gdybym nie wspomniał o nich Czytelnikom i potencjalnym nabywcom pakietu Ameryka Południowa.

Sprawa pierwsza, to instalacja programu. Tak się składa, że jestem posiadaczem dwóch czytników CD-ROM, więc kiedy zobaczyłem, że dane rozmieszczone są na dwóch krążkach, to pomyślałem, „Fajnie – jeden krążek w jednym czytniku, drugi w drugim i mamy komfort". A guzik! Program spokojnie żąda wymiany krążka, gdyż obsługuje tylko jeden czytnik. Co więcej, sam sobie wybiera, z którego z czytników zechce korzystać, zarówno podczas instalacji, jak i samego użytkowania. A tak się nieszczęśliwie złożyło, że w moim przypadku wybrał akurat czytnik dwukrotnie wolniejszy. Drobiazg, tyle że irytujący.

Interfejs obsługi programu jest bardzo atrakcyjny wizualnie i prosty w obsłudze, ale moim zdaniem jest przy tym bardzo mało czytelny oraz dość niejednorodny i niejednoznaczny w działaniu. Na przykład jedne mapy dają się przesuwać w oknie, a inne nie. Kliknięcie na dowolnej nazwie na mapie powoduje jej podświetlenie, natomiast podwójne kliknięcie przy jednych nazwach powoduje uruchomienie notki informacyjnej, a przy innych nie, ale użytkownik nie jest w żaden sposób informowany, na których nazwach warto kliknąć po raz drugi. Znaczenia poszczególnych przycisków na ekranie trzeba się po prostu domyślać, tak jakby nie mogły być podpisane albo przynajmniej nie mógł pojawiać się typowy windowsowy dymek z podpisem, gdy najedziemy na taki przycisk wskaźnikiem myszy. To już zupełny drobiazg,





bo w końcu przycisków jest tak niewiele, że po jakimś czasie można nauczyć się ich funkcji, ale moim zdaniem można to było zrobić lepiej.

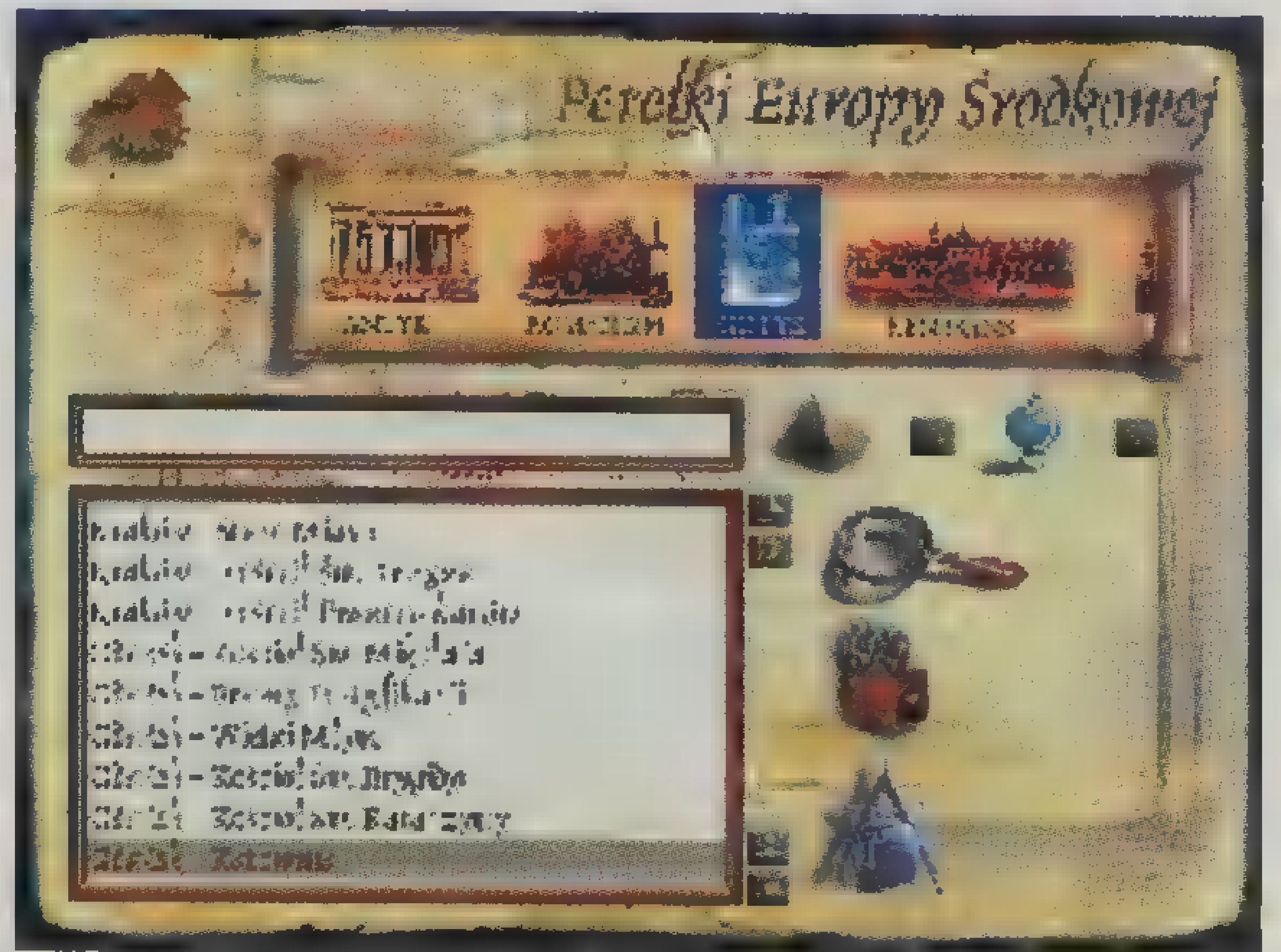
Trzecia sprawa dotyczy zdjęć. Nie narzekam przy tym na ich jakość i wartość merytoryczną (choć można by je było dobrać i uszeregować z większą starannością), a jedynie na znajdujące się pod nimi podpisy. Autorzy wyraźnie nie docenili możliwości rozszerzenia warstwy informacyjnej, podpisując je zdawkowo „Katedra w Limie", „Peruwianin w łódce", „Indianka z dzieckiem z wybrzeża", „Inkowskie okno kamienne" itp. Te przykłady dobrałem celowo, żeby pokazać przy okazji, że nawet w przypadku tak lakonicznych tekstów mamy do czynienia z dużą liczbą błędów gramatycznych i stylistycznych. Nie brak również w podpisach potknięć merytorycznych (np. regularne mylenie przędzenia z tkaniem, uporczywe nazywanie transandyjskiej linii kolejowej koleją Malinowskiego) czy sporadycznej niezgodności podpisów z tym, co widzimy na zdjęciu. W sumie przy przeglądaniu zdjęć odnosi się wrażenie chaosu, jakby tę część programu autorzy robili na chybcika, w ostatniej chwili. Jakiż to kontrast z arcyciekawymi opowieściami Toniego Halika w klipach filmowych. No a poza tym zupełnie nie wykorzystano w podpisach do zdjęć możliwości hipertekstowych i aby na przykład dowiedzieć się czegoś więcej np. o Erneście Malinowskim, należy przejść do mapy Peru, wybrać tam opcję Artykuły, potem wybrać dział Gospodarka, odszukać w nim fragment o kolejach w Peru i kliknąć na hipertekstowym nazwisku Malinowskiego. Trochę skomplikowana metoda, nieprawdaż? A przecież wystarczyłoby, aby podpis na zdjęciu był powiązany hipertekstowo z tą samą notką biograficzną.

W sumie jednak Encyklopedia Świata – Ameryka Południowa jest wysokiej klasy programem multimedialnym o olbrzymich walorach edukacyjnych, a przy tym atrakcyjnym w użytkowaniu. Mam nadzieję, że wydawnictwo Optimus Nexus pójdzie za ciosem i wkrótce zaprezentuje nam kolejne części świata, tak aby nazwa Encyklopedia Świata nie pozostała tylko szumną etykietą. A kiedy zestaw zostanie skompletowany, to warto będzie się zastanowić nad zmianą technologii. Tak! Encyklopedia Świata jest bowiem pierwszym, znanym mi, polskim programem multimedialnym (no może poza ewentualnym wydaniem Wielkiej Encyklopedii Powszechnej), który aż się prosi o skorzystanie z techniki DVD.

LESZEK KROWICKI

Perełki Europy Środkowej

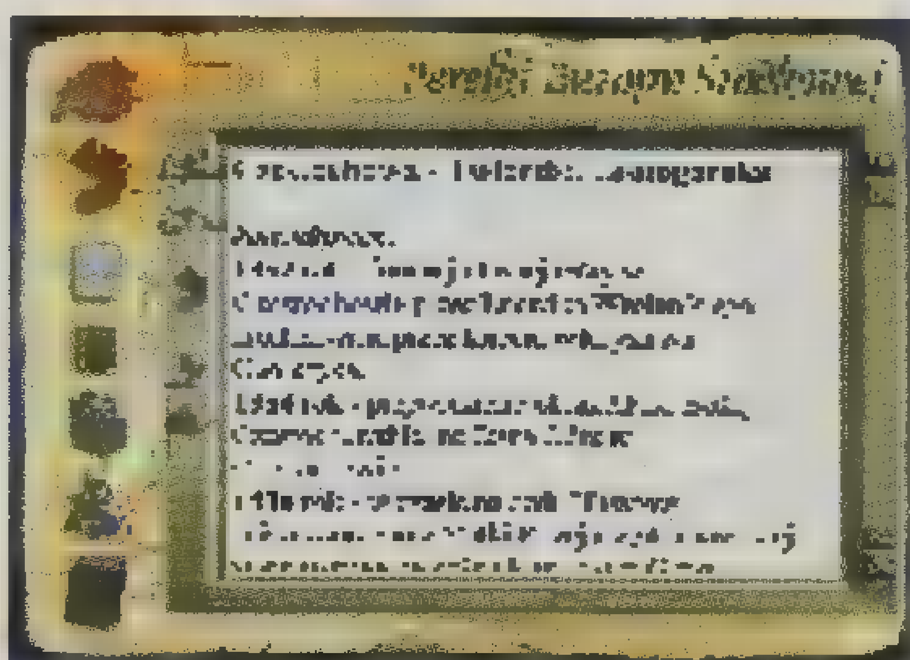
Program Perełki Europy Środkowej ze swych założeń ma być atrakcyjnym multimedialnym przewodnikiem po najciekawszych i najpiękniejszych miejscach czterech państw – Polski, Czech, Słowacji i Węgier.

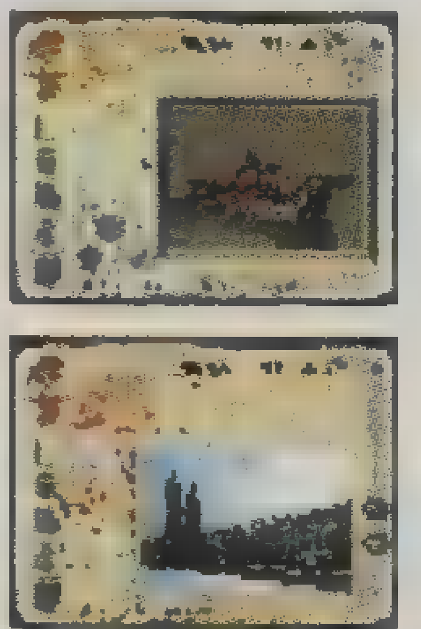


Sama idea jest bardzo obiecująca, a sposób prezentacji niezwykle interesujący. Możemy w tych czterech państwach odwiedzić ok. 60 miast, a na ekranie pojawia się przy tym uproszczony planik każdego z nich, co pozwala na łatwą lokalizację prezentowanych obiektów. Potem możemy obejrzeć malarską wizję danego obiektu, jego fotografie, czasami filmik lub trójwymiarową animację 3D, a w oknie tekstowym zapoznać się z krótką historią danego obiektu. A prezentacji towarzyszy niezłej jakości muzyka, każdorazowo dość zgrabnie dobrana do charakteru oglądanego obiektu. Wszystko to jest bardzo widowiskowe i zaprezentowane w sposób pomysłowy oraz estetyczny, ale...

No właśnie, jak wiadomo diabeł tkwi w szczegółach. Nie chcę tu oceniać jakości fotografii, bo nie jestem w tej dziedzinie znawcą, ale ich prezentowanie jedynie w małym okienku jest mocno dokuczliwe, gdyż gubią się detale. A w dodatku fotografie nie są podpisane! Jeszcze pół biedy, gdy oglądamy w ten sposób np. ruiny zamku w Ogrodzieńcu, ale oglądając fotografie wnętrza krakowskiej Krypty św. Leonarda chciałoby się wiedzieć czyj grobowiec właśnie widzimy, a nie odcyfrowywać nie zawsze wyraźne napisy na sarkofagach. Filmy cierpią na podobną przypadłość – sucha projekcja bez ani słowa komentarza.

Ale największą przypadłością programu jest to, że nie bardzo wiadomo jaka idea przyświecała jego twórcom przy doborze materiału. Trudno bowiem dopatrzyć się jakiegoś sensownego powodu, dla którego konsekwentnie pominięto stolice każdego z tych czterech krajów! Czyżby w Pradze, Budapeszcie i Warszawie naprawdę nie było żadnych perełek? A Most Karola, Katedra św. Stefana czy Wilanów to nie są perełki? Gdybyż tu chociaż chodziło o wypromowanie tych mniej znanych zakątków z pominięciem tych, które nie wymagają rekomendacji – ale w takim razie co tu robi Wawel, Malbork czy Jasna Góra? Zresztą perełki, takie jak Mysia Wieża w Kruszwicy, zamojska Rotunda albo budynek Panoramy Racławickiej, są dość wątpliwej jakości. Zamiast Mysiej Wieży wolałbym obejrzeć nieco starsze, a piękniejsze zamki w Książu czy Chęcinach, zamiast Rotundy – o wiele ciekawszą Cytadelę w Warszawie czy twierdzę modlińską, a zamiast nieciekawego budynku Panoramy Racławickiej – secesyjny dworzec kolejowy w tym samym Wrocławiu albo samą Panoramę Racławicką. Osobiście odnoszę wrażenie, że autorzy, zamiast pieczołowicie dobierać materiały, wyszukując faktyczne perełki architektury i krajobrazu, po prostu wykorzystali w programie zdjęcia z wakacji i uzupełnili je jedynie o materiał faktograficzny.





Czyżby więc program pozbawiony był w ogóle zalet? Ależ skąd! Bardzo ciekawe są na przykład trójwymiarowe modele niektórych budowli, które można obracać we wszystkich kierunkach, dowolnie zmniejszać i powiększać oraz obejrzeć szkielet budynku. Działa to pięknie, tylko szkoda że pokazywane jest jedynie w małym okienku i bez słowa komentarza. Całkiem nieźle opracowane są informacje tekstowe, z których możemy poznać zarys historii każdego z tych czterech państw, każdego z 60 miast, jak i każdego z prezentowanych obiektów, a wszystko to z odesłaniami hipertekstowymi. A już wręcz genialnie zorganizowano sposób prezentacji tekstu, który można płynnie powiększać i pomniejszać w dość dużym zakresie czcionek – brawo, tak właśnie powinno wyglądać okno tekstowe w każdym współczesnym programie multimedialnym!

W sumie program prezentuje się efektownie, obsługuje sprawnie i szkoda tylko, że tym razem zawartość merytoryczna jest dość miernej jakości.

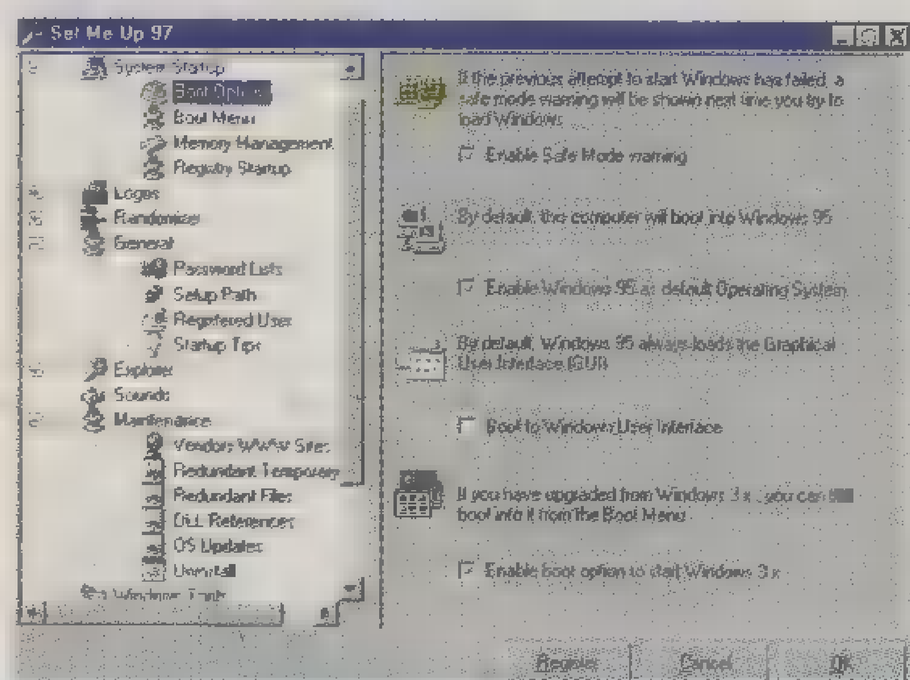
LESZEK KROWICKI

Małe jest piękne!

Witam! W bieżącym numerze PC Gamera PL inicjujemy nową rubrykę. Jej myślą przewodnią jest wskazanie Wam bardzo ciekawych, małych, najczęściej shareware'owych programików, które znacznie ułatwiają pracę z komputerem lub czynią ją znacznie przyjemniejszą. Konieczne napiszcie co sądzicie o tym pomyśle! **NOIZ**

Set Me Up 97

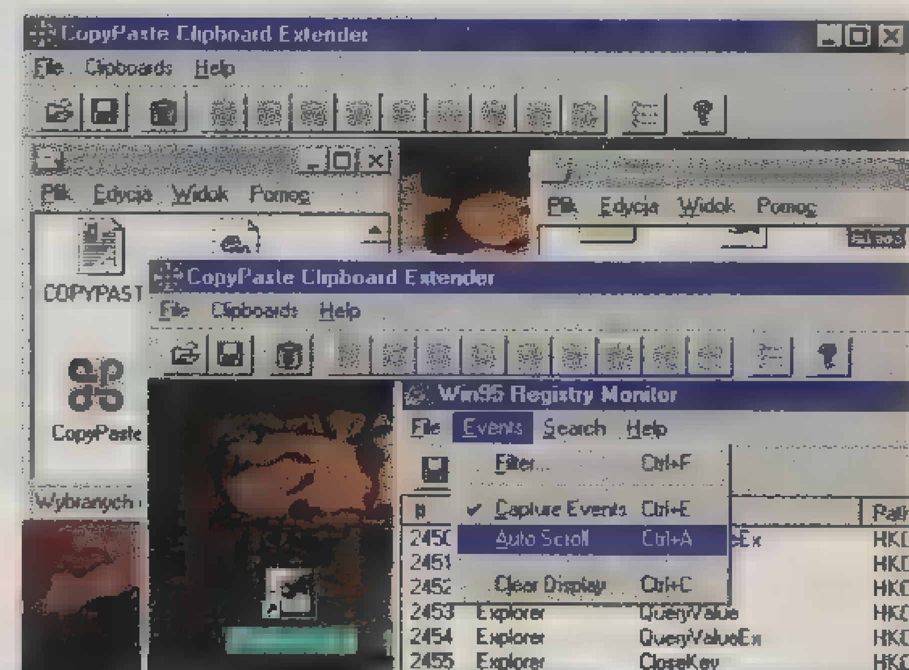
Programik ten służy do modyfikacji pliku rejestru Windowsa, a konkretnie do zmiany jego ukrytych i zaawansowanych ustawień. Zapewne nie jeden z Was próbował się tym bawić ręcznie i jeśli nawet udało mu się zrobić coś konstruktywnego, wie jak męcząca i niebezpieczna jest ta robota. *Set Me Up* rozwiązuje wszystkie te problemy – zmiana czegokolwiek z tym programem to istna przyjemność. Dziecinnie prosta obsługa sprawia, że nawet niedoświadczony użytkownik komputera PC będzie w stanie zmienić według własnego gustu i upodobań ustawienia Windowsa. Program ma naprawdę wiele ciekawych opcji, na których opisanie zabrakłoby miejsca np. zmiana ścieżki, z której instalowany był Windows, wybór losowy loga startowego i zamykającego, modyfikacja opcji dodaj/usuń, bardzo dobra obsługa pamięci i wiele, wiele innych. Koderzy piszący ten program odwalili kawał naprawdę dobrej roboty. *Set Me Up 97* polecam wszystkim, a w szczególności tym, którzy nie traktują Windowsa jedynie jako pierwszy etap wgrywania jakiejś gierki. Dzięki *Set Me Upowi* odkryjesz możliwości drzemiące w Windowsie i kto wie... Może ktoś go w końcu trochę polubi i doceni. Zarejestrowanie programu kosztuje 24 dolary.



e-mail: support@omniquad.com
http://www.omniquad.com

CopyPaste

Wspaniały programik służący do zgrywania screenów z clipboardu. Na czym polega jego fenomen? Otóż rzeczą różniącą go od wielu innych programów tego typu jest to, że potrafi przechowywać w schowku nawet do dziesięciu screenów jednocześnie. Osoby, które chociaż raz w życiu zajmowały się tym (nie mówiąc o tych, które zajmują się tym cały czas) bez wątpienia to docenią. Niepotrzebne jest już teraz nużące przechodzenie z programu na program, aby złapać np. kilka zabawnych scenek. Oczywiście nic nie ma za darmo – wersja shareware'owa programu,



ściąga screeny, ale nie może ich nagrywać. Zarejestrowanie *CopyPaste* kosztuje dwadzieścia dolców. Dla osób kupujących „hurtowo" są spore zniżki.

Raimund Jakobsmeyer
Pastorskamp 4
48301 Nottuln
Germany
raimund.jakobsmeyer@muenster.net

Convert v1.01

Nareszcie coś rodzimej produkcji i w dodatku za darmo! *Convert* to nic innego jak konwerter tekstów. Obsługuje 19 różnych formatów plus standard użytkownika (oczywiście ma autodetekcję formatu). Podstawową funkcją programu jest zmiana sposobu kodowania polskich znaków diakrytycznych. *Convert* zawiera także popularną dziś opcję przeciągnij-upuść. Każdy kto zajmuje się tekstami powinien go mieć, gdyż na pewno nadarzy mu się potrzeba konwersji. *Convert* jest programem rozpowszechnianym za darmo, ale odpowiedzialność za jego działanie ponosi tylko osoba na nim pracująca. Kontakt z twórcą konwertera Radkiem Rzepkowskim:

rrzepkow@elka.pw.edu.pl
http://home.elka.pw.edu.pl/~rrzepkow

Regmon

Jest to program, który powinien znaleźć się u każdego użytkownika Windowsa. Dzięki niemu będziesz mógł się dowiedzieć, jakie operacje i gdzie wykonuje twój komputer (nie przeraź się jeżeli nic nie zrozumiesz). Najbardziej praktyczne moim zdaniem zastosowanie tego programu to sytuacja, kiedy przypadkowo skasowałeś sobie jakiś plik lub gdy określony program nie może zlokalizować danego pliku. Jeżeli chcesz się dowiedzieć, jaki to plik i w którym katalogu program go szuka, wystarczy uruchomić Regmona i zacząć wgrywać uszkodzony program. W oknie programu po pewnym czasie pokaże się poszukiwany plik ze ścieżką dostępu i komentarz np. „failed". W wyszukiwaniu ważnych dla Ciebie informacji przydatne są dwie opcje: filter i find. Ta pierwsza pozwala na pokazywanie tylko wybranych informacji (jest przydatna, gdyż wierzcie mi, komputer wykonuje ogromną ilość zadań), natomiast druga służy do szukania konkretnej informacji.

Mark Russinovich
Bryce Cogswell
http://www.ntinternals.com

Dance eJay

Jest to prosty program muzyczny. Możemy na nim tworzyć muzykę, ale może posłużyć też jako niezbyt złożony multisequencer. Sposób tworzenia muzyki przypomina nieco grę w ponadczasowego tetrisa. Przenosimy sample oznaczone prostokątem, o odpowiedniej wielkości (w zależności od długości) i kolorze (w zależności od rodzaju) z jednego okienka do drugiego. Wersja demo programu zawiera standardowo kilka sampli, ale importować i eksportować będzie je można dopiero w pełnej wersji. Dlaczego napisałem, że *Dance eJay* może służyć jako multisequencer? Mianowicie program ten zawiera także opcję recordingu (nagrywania), oznacza to, że gdy zgrywamy muzykę np. siedmiokanałową w jednego sampla, który puszczony na jednym kanale da ten sam efekt. Opcja ta jest bardzo przydatna, gdy mamy do dyspozycji małą liczbę kanałów (zaledwie osiem). W *eJayu* brakuje mi dwóch podstawowych opcji, zmiany prędkości muzyki i tonu sampla. Podsumowując, trzeba stanowczo stwierdzić, że program przeznaczony jest raczej dla początkujących muzyków. Pracujący na trackerach, z pewnością dostrzegą prostotę i ograniczone możliwości *Dance eJaya* nie pozwalające na stworzenie profesjonalnego utworu.

http://www.eJay.com

Część druga: Projektujemy pudełko

Jak stworzyć własną grę

Ludzie projektujący opakowania są uczniami szatana. Zaciemniają i komplikują. Wręcz kłamią. Przyłączmy się do nich.



Swe szczyty osiągnął biznes opakowań przy grach opartych na filmie Kosiarz Umysłów. Zwykle firmy wydające oprogramowanie przewidują jednostkowy koszt ok. 1,5 funta, ale SCI zdołała osiągnąć 6 funtów.

Część piąta? Ależ ten czas leci. Jeśli dotychczas postępowaliście zgodnie ze wskazaniami naszego przewodnika blefowania przy tworzeniu gier, to powinniście mieć już niemal wszystkie składniki. Teraz nadeszła pora, by zniszczyć całą dotychczasową pracę jakimś okropnym projektem pudełka. Albo wręcz odwrotnie – uratować to, co pozostało z Waszego niedowarzonego arcydzieła, zmniejszyć straty, wepchnąć grę w jak najatrakcyjniejsze opakowanie i sprzedać jej ile się tylko da, zanim ukażą się recenzje. Można by tu przytoczyć wiele przykładów, ale my zajmiemy się tylko trzema: dobrym, złym i przedobrzonym.

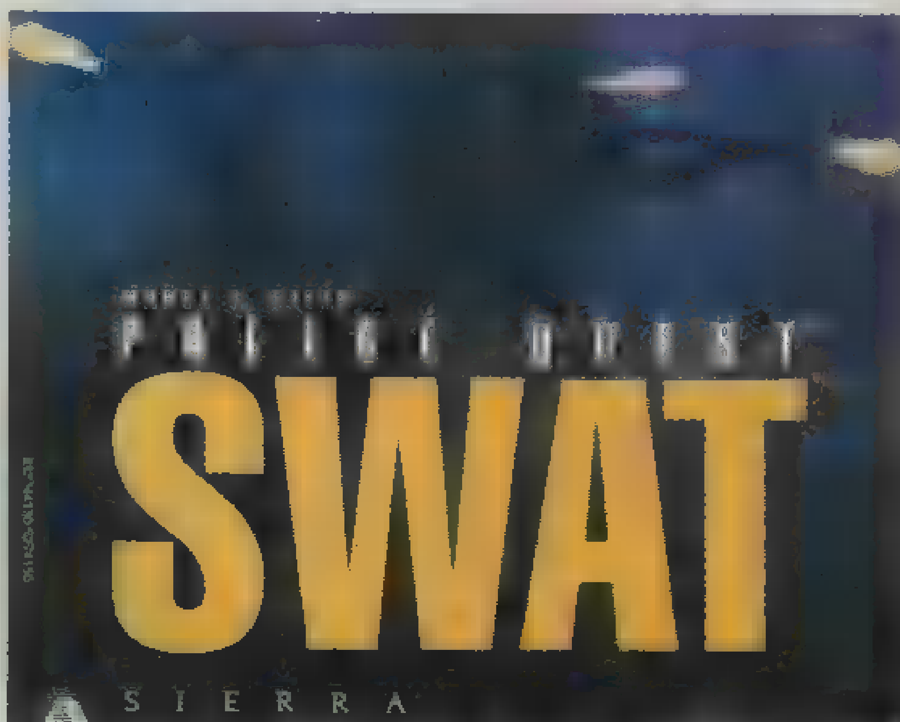
Dobry

Produkty licencyjne są doskonałą pożywką dla krzykliwych opakowań. Bo tak naprawdę, to czym one są. Wymęczonymi starymi formułami albo zbiorami podgierek, przystrojonymi w logo i plakat z filmu. Swe szczyty osiągnął biznes opakowań przy grach opartych na filmie Kosiarz Umysłów. Zwykle firmy wydające oprogramowanie przewidują jednostkowy koszt około 1,5 funta za materiały użyte do wyprodukowania gry – wchodzi w to koszt pudełka, krążków i podręcznika. SCI zdołała osiągnąć 6 funtów i to w dwóch grach pod rząd. I co jak co, ale *Lawnmower Man* i *Cyberwar*, wyglądały naprawdę ładnie.

Pierwsza z nich miała srebrzyste, połyskujące opakowanie z rozmaitymi foliami przygrzanymi do pudełka. Kiedy projektowano to opakowanie, to w całej Wielkiej Brytanii była jedna jedyna maszyna, mogąca podołać temu zadaniu. *Cyberwar* była opakowana we fluorescencyjne, pomarańczowe pudełko. Trzy krążki gry były uzupełnione krążkiem audio i specjalnym, wykonywanym na zamówienie pudełkiem, zawierającym rozkładaną teczkę, mogącą przechować wszystkie cztery krążki i pięknie je rozkładającą, gdy otwarło się pudełko. Sprzedawcy byli nią zachwyceni – wybaczając nawet to, że nietypowy rozmiar pudełka uniemożliwiał umieszczenie go na półce – i opakowanie zwracało na siebie największą uwagę w tej grze. Peter Eley, odpowiedzialny za te właśnie pudełka spec od marketingu w SCI, zapytany czy przyczyniły się one do wielkości sprzedaży, odpowiedział: „Jestem przekonany, że tak. Były impulsem do zakupu, a jednocześnie zabezpieczały przed kosztowną chęcią obejrzenia gry jeszcze w sklepie". Bo naprawdę trudno było o recenzję, która zachęcałaby do zakupu tych gier. W PC Gamerze *Lawnmower Man* uzyskał 32%, a *Cyberwar* zaledwie 15%.



Wygląda kosztownie i takie jest. Połyskliwe pudełko często oznacza fatalną grę.



Ognia! Ale nic nie widać... Strzelać mimo to!

Zły

Debiutancka gra Software Refinery, *Slipstream 5000*, była całkiem fajna. Trójwymiarowa wyścigówka, mocno wyprzedzająca konkurencję, uzyskała wysokie noty w prasie komputerowej, a graficznie była tak dopracowana, że praktycznie mogłaby konkurować z wieloma grami wspomaganymi dziś akceleratorami 3D. Problem w tym, że grafika pudełka, zaprojektowana przez grafika z 2000AD, Kena Walkera, była spóźniona o jakieś 10 lat. Staroświeckie, aerozolowe malunki doskonale by pasowały na winietę jakiegoś albumu sztuki lat 70., a obrazek przypominał większości graczy film Planeta Małp.

Po premierze kupiło ją kilku zagorzałych graczy, recenzje i dema rozruszały nieco interes i na tym się skończyło. Grze nie udało się zawędrować wysoko na listach przebojów (w okolice 20 pozycji), a na listach bestsellerów pojawiła się tylko przelotnie i zniknęła. W ciągu roku pojawiło się wydanie oszczędnościowe – w równie rozczarowującym pudełku. Poza granicami Wielkiej Brytanii gra sprzedawała się względnie dobrze, a wersja na Playstation uzyskała oprawę w stylu Mangi i całkiem nowy wygląd – tyle że w końcu wypadła z planów produkcyjnych. Dla oprawy drugiej gry Software Refinery, *Hardwar*, Gremlin zatrudniła już mistrzów – Designers Republic. Gra wygląda obiecująco, opakowanie zapowiada się nieźle i, o ile engine od *Wipeout* jest cokolwiek warta, odniesie głośny sukces.

Przedobrzony

W tym miejscu wielkim faworytem PC Gamera jest pudełko, w jakim pojawiła się niesławna *Police Quest SWAT* z Sierry. Gra główny nacisk kładzie na autentyzm. Nie goni za dostarczaniem rozrywki, tylko stara się pod każdym względem wyszkolić użytkownika na członka policyjnej jednostki specjalnej, posuwając się w tym do takiej dbałości o uzasadnione posługiwanie się bronią, że karze nas za „złą postawę" i aż palce świerzbią, aby przeskoczyć jakoś przez sekwencje dialogowe. Można by więc oczekiwać, że okładka będzie utrzymana w duchu podobnego rygoryzmu. Ale nie tym razem. Zamiast tego mamy wysiłek umysłowy bez żadnego związku z duchem SWAT. Garść facetów wykopuje drzwi. Wszędzie dym. Nic nie widzą, nawet w swych specjalnych policyjnych goglach. Więc zaczynają na oślep strzelać we wszystkie strony. Zakładnicy, jacy zakładnicy? To bardzo spaprane pudełko...

Swojskie klimaty

Witam w kolejnym wydaniu „Swojskich klimatów". W ramach kontynuowania infiltracji polskiego rynku giercowniczego, tym razem przeprowadziliśmy wywiad z człowiekiem z TopWare – panem Jarkiem Syrylakiem (programistą i szefem projektu Devastator). Zapraszamy do czytania!

Jak Wam zapewne wiadomo, firma TopWare jest producentem gier *Earth 2140* oraz *Jack Orlando*, które odnoszą w kraju niebywały sukces głównie ze względu na swoją rewelacyjnie niską cenę oraz wysoki poziom wykonania technicznego. O tym jak odnieść sukces komercyjny na rynku giercowniczym rozmawia- liśmy z Jarkiem Syrylakiem, programistą pracującym w firmie TopWare...

PCG PL: Czy Pana zdaniem w Polsce opłacalne jest wydawanie gier komputerowych, ponieważ wg wielu ludzi z poważnych krajowych firm, jest to czynność co najmniej karkołomna i ryzykowna.

JS: Tworzenie gier z założeniem, że robi się to tylko na polski rynek jest nieporozumieniem. Nie oznacza to jednak, że rodzimych graczy mamy traktować gorzej. Moim zdaniem należy połączyć przyjemne z pożytecznym, czyli projektować gry, które można będzie sprzedać i tu i tam.

PCG PL: Jaką szansę na „wybicie się" mają małe, początkujące grupy tworzące gry komputerowe?

JS: Żadną. Moim zdaniem skończyły się czasy, kiedy trzech kolegów mogło napisać dobrą grę. Obecnie wymaga to zbyt dużych nakładów, przede wszystkim finansowych. Konkurencja jest tak duża, że producent musi zatrudnić naprawdę dobrych fachowców, a w dodatku muszą oni być również pasjonatami – często pracujemy nad projektem po dwanaście godzin dziennie. W przypadku amatorów takie zaangażowanie jest niemożliwe. Oczywiście jest wielu ludzi, którzy mają świetne pomysły i ogromny talent, ale powinni oni zgłaszać się do producentów – dużych firm, które są w stanie zapewnić możliwość realizacji ich zamierzeń.

PCG PL: Czy Pana zdaniem lepiej jest w obecnych czasach sprzedawać pomysły, czy gotowe produkty?

JS: Generalnie, producenci wolą kupować gotowe gry, ale z punktu widzenia ich autorów nie jest to najkorzystniejsze finansowo, trzeba więc dobrze przygotować się do prezentacji swojej pracy, a na pewno oryginalny pomysł znajdzie uznanie.

PCG PL: Pytanie, które zainteresuje zapewne większość naszych Czytelników. Który z wymienionych zawodów ma obecnie największe wzięcie na rynku polskich gier komputerowych: grafik, muzyk, programista, designer, scenarzysta czy manager?

JS: Nie da się łatwo odpowiedzieć na to pytanie. Najważniejsza jest praca w dobrym, zgranym zespole, w którym ludzie potrafią się zrozumieć. Wtedy każdy jest po trosze grafikiem, muzykiem, programistą czy scenarzystą. Z doświadczenia natomiast mogę powiedzieć, że najtrudniejsza jest praca szefa projektu, ponieważ to on odpowiada za pracę całej ekipy. I to zarówno przed producentem, jak i przed kolegami.

PCG PL: Ile kosztuje zakup sprzętu i oprogramowania komputerowego do tworzenia profesjonalnych gier komputerowych?

JS: To po prostu ogromne pieniądze. Tym większe, że świat nie stoi w miejscu, więc ciągle pojawiają się jakieś nowości, które muszą być kupione. Nowe karty, literatura, nie wspominając o programach, które są naprawdę drogie! A co powiedzieć o zestawach do pisania gier dla konsol? Na przykład profesjonalny sprzęt dla Sony PlayStation kosztuje ponad dziesięć tysięcy funtów brytyjskich za sztukę... Natomiast tak naprawdę najwięcej pieniędzy wydaje się na utrzymanie ekipy, zwłaszcza, jeżeli przy grze pracuje dwadzieścia osób i robi się ją przez rok!

PCG PL: Co Pana zdaniem jest najważniejszym elementem gry (grafika, dźwięk, pomysł)?

JS: Oczywiście opakowanie! Nie, to był żart – nie da się jednoznacznie określić elementu, który stanowi o sukcesie gry. Sztuką jest takie dopasowanie poszczególnych cząstek tak, aby tworzyły one harmonijną całość. Jeśli coś wybija się na pierwszy plan, to znaczy, że reszta jest niedopracowana. Zresztą wystarczy popatrzeć na współczesne produkcje, na przykład *Incubation* czy *Quake II*. Z drugiej jednak strony okazuje się, że dobry pomysł można sprzedać bez rewelacyjnej oprawy graficznej czy dźwiękowej na przykład *Tetris, Lemmings* lub *Worms*. Jednym słowem: nie wiem.

PCG PL: Oczywiście nie ma tzw. recepty na sukces, jednak istnieje kilka przykazań, których przestrzeganie może w efekcie doprowadzić chociaż do dobrej sprzedawalności danego produktu. Czy może Pan zdradzić kilka „tajemnic" sukcesu?

JS: Po pierwsze: grywalność. Jeśli jesteś w stanie zainteresować gracza na tyle, aby nie zwrócił uwagi na niedociągnięcia graficzno-muzyczne, to już wygrałeś. Po drugie: brak niedociągnięć graficzno-muzycznych. Po trzecie: mnóstwo bajerów i tanie efekciarstwo. Nie oszukujmy się – wszyscy to kochamy...

PCG PL: Firma TopWare staje się powoli symbolem sukcesu na polskim rynku. Czy może Pan w skrócie powiedzieć coś na temat TopWare i jej działalności rynkowej?

JS: Najważniejszą z przyczyn sukcesu TopWare jest zespół ludzi, tworzących tę firmę – wszyscy jesteśmy wielką rodziną. Ogromnie ważne jest to, że szefowie firmy są niesztampowi i otwarci na wszelkie ciekawe pomysły. Nasze motto to: „Dobre programy za małe pieniądze", co oznacza, że bardziej zależy nam na ogromnej liczbie odbiorców niż na dużym zysku jednostkowym. Takie podejście do klienta gwarantuje umacnianie pozytywnego wizerunku firmy. Chcemy, aby logo TopWare pojawiło się na każdym monitorze.

PCG PL: Wielu graczy jest zaszokowanych (pozytywnie, ma się rozumieć :-) wysokością ceny takich gier *Earth 2140* czy *Jack Orlando*. Okazuje się, że w Polsce można wydać tak tanio grę komputerową, że jej pirackie rozprowadzanie nie opłaca się. Jak udało się Państwu zejść z ceną do tak niskiego pułapu?

JS: Cena jest konsekwencją naszej polityki handlowej, ponieważ po pierwsze: w tej cenie sprzedajemy znacznie więcej niż konkurencja, a po drugie: nie musimy obawiać się piratów. Uważamy, że sztuczne zawyżanie cen jest bezsensowne i raczej odstręcza klienta niż go przyciąga. Inna sprawa to umiejętność właściwego wydawania pieniędzy – znalezienie odpowiedniego producenta płyt, drukarni itp. Takie pozornie drobne oszczędności pozwalają znacznie obniżyć cenę produktu finalnego.

PCG PL: Co może powiedzieć Pan na temat specyfiki rynku polskiego (wady, zalety, ewenementy)?

JS: Podstawową bolączką polskiego rynku gier są ceny – w ekstremalnych przypadkach człowiek musiałby wydać ćwierć pensji na pojedynczy nowy tytuł. To jest chore! Chyba tylko piraci są zadowoleni z takiej sytuacji!

PCG PL: Czy chciałby Pan powiedzieć coś od siebie Czytelnikom *PC Gamera*?

JS: Pozdrawiam wszystkich miłośników gier. Bądźcie dobrej myśli, my zaś będziemy się starać zrobić wszystko, żeby nasze gry były jak najlepsze. Muszę już kończyć, bo znowu wokół trwa paintballowa bitwa, do zobaczenia!

PCG PL: Dziękuję za wywiad!

Rozmawiał MARCIN MARZĘCKI

Raport

Marcin Marzęcki

Bill Gates vs rząd USA

Jeśli czytujecie „Raport” zapewne wiecie o sporze Microsoftu z Depertamentem Sprawiedliwości USA dotyczącym działań monopolistycznych tejże firmy na rynku software'u komputerowego. Pod koniec stycznia bieżącego roku miało dojść do kolejnej rundy rozmów między zainteresowanymi tą sprawą stronami, ale ku zaskoczeniu wszystkich obserwatorów Bill Gates zaproponował stronie rządowej częściową ugodę. Microsoft decyzją sędziego Thomasa Jacksona z 11 grudnia 1997 roku został zmuszony do zaprzestania dołączania do Windowsów 95 Internet Explorera. Oczywiście prawnicy Microsoftu oprotestowali tę decyzję, ale firma zastosowała się do niej, przez proponowanie producentom komputerów starej wersji Win95. Ci stojąc przed wyborem: stary Windows lub nowy z przeglądarką, oczywiście wybierali to drugie rozwiązanie. Takie posunięcie Microsoftu całkowicie rozsierdziło pana Jacksona, który nazwał postępowanie tejże firmy „kpinami z sądu”. Spece z Microsoftu, ripostowali twierdząc, że Internet Explorer jest silnie zintegrowany z „okienkami” i nie da się tak po prostu usunąć go z systemu. Sędzia Thomas Jackson kontrargumentował, twierdząc, że za pomocą ikony Dodaj/Usuń Program może zrobić to w ciągu półtorej minuty. Jednak według Microsoftu, jest to tylko połowiczne rozwiązanie, powodujące zniknięcie ikony i skasowanie kilkudziesięciu z kilkuset potrzebnych do uruchomienia Internet Explorera plików. Po długich rozmowach Microsoft jednak ustąpił, udostępniając producentom komputerów najnowszą wersję Windows 95 z usuniętą z pulpitu ikoną IE.

Oczywiście to nie koniec sporów Microsoftu z rządem USA. Firma ta nadal jest oskarżana o złamanie ugody antymonopolowej z 1995 roku. Rozpatrzenie odwołania nakazu sędziego Jacksona odbędzie się 21 kwietnia bieżącego roku.

Pentium II 333 MHz

Firma Intel zaprezentowała nowy procesor Pentium II 333 MHz. Jest to pierwszy procesor z tej rodziny produkowany w technologii 0,25 mikrometra, która umożliwi produkcję w dużych ilościach i zwiększenie częstotliwości wewnętrznej procesorów w 1998 roku. Procesor Pentium II 333 MHz jest wyposażony we wszystkie możliwości procesorów rodziny Pentium II dostępnych obecnie, w tym architekturę Dual Independent Bus, Dynamic Execution, technologię MMX i ściśle połączone 512 KB pamięci podręcznej typu L2 działającej z szybkością równą połowie szybkości procesora. Już niedługo dostępne będą jedno- i dwuprocesorowe serwery i stacje robocze bazujące na tym procesorze. Ponadto, w pierwszym kwartale 1998 r. pojawi się wersja procesora Pentium II 333 MHz, obsługująca więcej pamięci niż dotychczasowe układy.

Wydajność standardowych aplikacji biurowych jest w przypadku Pentium II 333 MHz wyższa o 10 procent w stosunku do procesora Pentium II 300 MHz. Oto wyniki różnych benchmarków dla Pentium II 333 MHz: SPECint_peak95 – 12,8; SPECfp_peak95 – 9,14; Norton Multimedia Benchmark 28,8; iCOMP Index 2.0 – 366

Płaski monitor Nokii

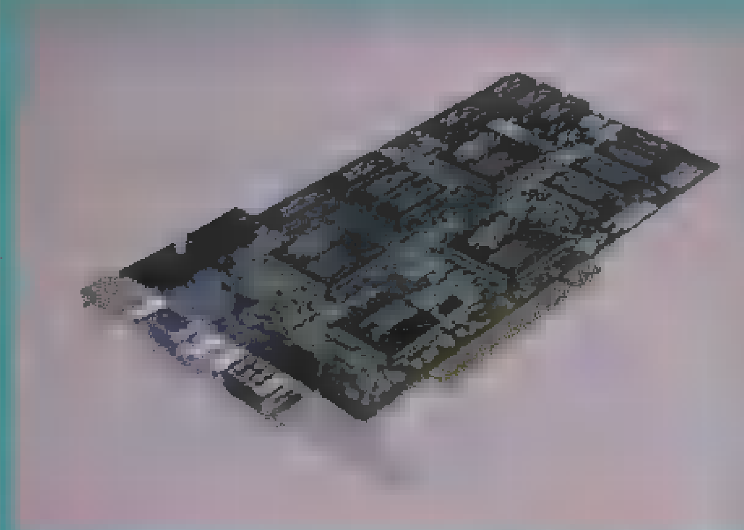
Wczesną jesienią ubiegłego roku szwedzki producent monitorów, Nokia Display Products, wprowadził na rynek płaski monitor 300Xa. Obecnie firma wprowadza na rynek nową wersję tego modelu, wyposażoną w dwa rodzaje mocowań ściennych i nową podstawkę. Monitor nie musi teraz za-



jmować miejsca na biurku. Płaski monitor Nokii 300Xa można przymocować do ściany za pomocą stałej lub obrotowej oprawy. Oczywiście, nadal można go ustawić na biurku, ale konstrukcja podstawki również została zmodernizowana. Pierwszy ekran LCD Nokii został dobrze przyjęty na rynku. Stało się tak zapewne m.in. dzięki zastosowaniu technologii S-TFT, która zapewnia znacznie szerszy kąt oglądania obrazu. Kąt oglądalności obrazu modelu Nokia 300Xa wynosi pełne 160 stopni zarówno w poziomie, jak i pionie. Oto garść danych technicznych tego modelu: superszeroki ekran TFT LCD, rzeczywisty rozmiar wyświetlanego obrazu – 13,3 cala, maks. rozdzielczość 1024x768, reprodukcja barw – 16,7 mln kolorów, menu ekranowe, wbudowany głośnik i mikrofon, współczynnik kontrastowości 100:1.

Dystrybutorem tego monitora w Polsce jest firma System 3000 (tel. (012) 415 49 14).

Akceleratory graficzne



Jako że ciągle zalewacie mnie pytaniami dotyczącymi akceleratorów, dzisiaj postanowiłem umieścić w „Raporcie” krótki opisik najważniejszych na rynku firm produkujących dopalacze grafiki 3D.

3Dfx

W dniu dzisiejszym bezdyskusyjny lider. Karty produkowane przez tę firmę, oparte na chipsecie Voodoo, nie są może najtańsze, ale za to prawie każdy producent gier umieszcza jego obsługę w swoim programie. Wynika to z tego, że jest to dość proste od strony technicznej. Voodoo obsługuje standard OpenGL wspierany przez tak znane giercownicze firmy, jak Id Software, Valve, Ion Storm, 3D Realms, Ritual i najprawdopodobniej w niedalekiej przyszłości Microsoft.

Następny chip: 3Dfx Voodoo 2

Videologic

Ludzie z tej firmy już dawno zapowiadali redaktorom PCG, że ich produkt zostawi w tyle 3Dfx-a. Niestety, jak dotąd te słowa nadal pozostają tylko pustymi frazesami. Niewątpliwą zaletą układów produkowanych przez tę firmę jest ich niska cena, jednak trudno jest jasno określić kiedy zdobędą one tak dużą popularność jak 3Dfx. Być może stanie się to wtedy, gdy rynek zdominuje Pentium II.

Następny chip: PoverVR Generation 2

nVidia

To pierwsza firma, która wyprodukowała na większą skalę karty 3D. Jej następny projekt, RIVA, wygląda dość obiecująco. Patrząc jednak na jej sytuację chłodnym okiem analityka, należy stwierdzić, że tak małej firmie trudno będzie konkurować z największymi w tej branży.

Następny chip: nVidia [illegible] 128

Rendition

Mimo uzyskania dość dużej pomocy finansowo-technicznej od Creative Labs, ich pierwszy produkt nie był zbyt dobry. Kolejny wygląda już znacznie lepiej.

Następny chip: Rendition V2200

Kto pyta, nie błądzi

Spotykamy się po raz kolejny. Zaczął się nowy rok, spadają ceny różnych elementów i komponentów komputerowych, pojawiają się nowe – pojawiają się też nowe pytania...

WITOLD „WIST" STOLARSKI

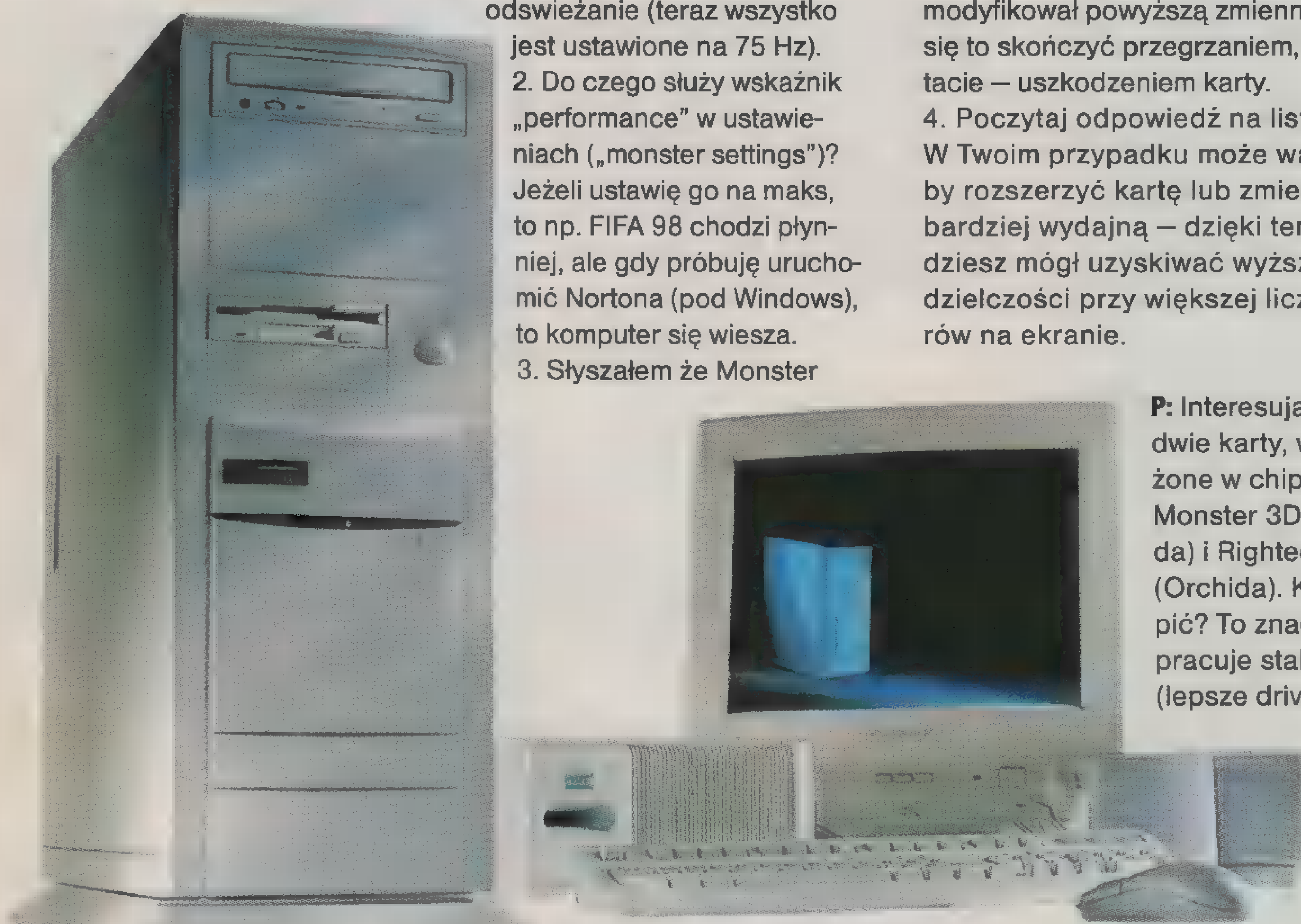
P: Hej! Mam Pentium 100 i szczere chęci zakupu Monstera. W blaszaku siedzi już karta grafiki: Diamond Stealth. Jest ona już niemłoda, 32-bitowa. Czy jej jakość (wydajość) znacząco wpłynie na szybkość dzialania akceleratora? Czy ilość pamięci na karcie 2D ma wpływ na dzialanie akceleratora 3D? Miq$

O: Wydajność karty służącej do wyświetlania grafiki dwuwymiarowej nie ma się nijak w przypadku kart wyposażonych w chipset 3Dfx do tworzenia obrazów 3D. Możesz jednak natknąć się na niewielki kłopot – niektóre karty graficzne wyposażone w chipset S3 z rodziny 868 i 968 (a wśród nich były karty jednej z serii Diamond Stealth) mogą nie działać z 3Dfx. Problem ten rozwiązuje poprawka dostępna, między innymi, na stronie 3Dfx (http://www.3dfx.com/software/download_s3fix.html). Podobnie – rozmiar pamięci na karcie 2D nie ma wpływu na pracę kart opartych na 3Dfx – nie korzystają one z niej w żaden sposób.

P: Kupiłem Monstera 3d. Mam w związku z tym kilka pytań.
1. Jak go skonfigurować? Chodzi mi o odswieżanie (teraz wszystko jest ustawione na 75 Hz).
2. Do czego służy wskaźnik „performance" w ustawieniach („monster settings")? Jeżeli ustawię go na maks, to np. FIFA 98 chodzi płynniej, ale gdy próbuję uruchomić Nortona (pod Windows), to komputer się wiesza.
3. Słyszałem że Monster może się „przegrzać". Czy ustawienie na maksimum wskaźnika „performance" może to spowodować?
4. Czy przy Monsterze opłaca się rozszerzać kartę grafiki do 2 lub 4 MB (mam 1 i wszystko chodzi płynnie)?

O: No to po kolei:
1. Chipset 3Dfx jest konfigurowany programowo. Oznacza to, że wszystkie sterowania odbywają się tutaj za pomocą zmiennych środowiskowych. Jeśli chcesz uzyskać maksymalną wydajność, ustaw: SET SST_SCREENREFRESH=60

Oznacza to odświeżanie 60 Hz – można zauważyć, że obraz nieco migocze, ale Monster będzie działał szybciej. Zmienna: SET SST_GRXCLK=57 ustawia częstotliwość pracy karty na 57 MHz. Uważaj – większe wartości mogą uszkodzić kartę! Po inne wskazówki – sięgnij do wcześniejszych numerów PC Gamera Po Polsku.
2. Dokładnie do tego, co sam zauważyłeś. Za jego pomocą zwiększasz i zmniejszasz wydajność karty. Jest to odpowiednik przestawiania zmiennej SST_GRXCLK.
3. Jeśli korzystasz tylko z suwaka „performance", to jest to mało prawdopodobne. Jeśli jednak będziesz ręcznie modyfikował powyższą zmienną – może się to skończyć przegrzaniem, a w rezultacie – uszkodzeniem karty.
4. Poczytaj odpowiedź na list wyżej. W Twoim przypadku może warto byłoby rozszerzyć kartę lub zmienić ją na bardziej wydajną – dzięki temu będziesz mógł uzyskiwać wyższe rozdzielczości przy większej liczbie kolorów na ekranie.



P: Interesują mnie dwie karty, wyposażone w chipset 3Dfx: Monster 3D (Diamnoda) i Righteous 3D (Orchida). Którą kupić? To znaczy, która pracuje stabilniej (lepsze drivery), do której jest więcej patchy? Czy są jakieś różnice w szybkości? Czy ww. karty działają z Matroxem Mystique? Krog

Co lepiej kupić: Monstera 3D czy Righteous 3D (w PCG sugerowaliście tego drugiego, dlaczego?). Czy karty te bedą współpracować z moją SVGA? (mam S3 ViRGE 325). Dlaczego jest taka rozpiętość cenowa Monsterów? W jednym sklepie kosztuje 678, a w drugim (w tzw. firmowym salonie) wersja OEM kosztuje 725 + VAT, a wersja pełna 850 + VAT. Chris

O: Na ostatnie pytanie Kroga – odpowiem na końcu. A teraz, po kolei, następne: obydwie pracują równie stabilnie. Nie ma z nimi poważniejszych kłopotów, patche są identyczne dla wszystkich kart wyposażonych w Voodoo Graphics. Różnic w szybkości nie ma, pod warunkiem że są te karty testowane w tych samych warunkach, przy tych samych ustawieniach. W przypadku Monstera 3D (przy zastosowaniu chłodzenia) można osiągnąć częstotliwość pracy rzędu 60 MHz, podczas gdy Righteous 3D przy wielkościach przekraczających 58 zaczyna się „wieszać". Różnica w wydajności, jaką można osiągnąć, to nie więcej niż 2%, i dlatego nie jest to nazbyt istotne. Obydwie karty pracują bez żadnych kłopotów z Matroxem Mystique. Reasumując – te karty są, praktycznie rzecz biorąc, identyczne (na tyle że mogą pracować na tych samych sterownikach). Rozwiązanie jest proste – kup tańszą z nich! A teraz Chris – Righteous wygrał ze względu na to, że przy niższej cenie oferuje te same możliwości, dysponując, przy okazji, lepszym zestawem oprogramowania (w wersji pełnej, oczywiście). Obie karty pracują bez kłopotów z ViRGE 325. A ceny – cóż, takie są prawa rynku...

P: amierzam zmienić dotychczasową kartę graficzną (S3 ViRGE 2 MB) na inną, z akceleratorem 3Dfx, opartą na Voodoo Rush. Mógłbyś mi polecić jakiegoś producenta? Na co zwracać uwagę przy kupnie? Czy są jakieś powody, dla których byś mi ją odradzał? I czy będzie kompatybilna z grami pracującymi z VooDoo Graphics Hok

O: Cóż, z kartami na Voodoo Rush jest bardzo podobnie, jak z kartami na Voodoo Graphics – są one praktycznie rzecz biorąc, identyczne... Przy kupnie zwracaj uwagę na cenę :-) oraz na ilość pamięci na karcie (Hercules Stingaray 128/3D ma 8 MB – po cztery na ramkę i na tekstury, a Intergraph Intense 3D ma 6 MB – cztery na ramkę i dwa na tekstury). A czy są jakieś powody, dla których bym ją odradzał? Tak, są:

1. Nie wszystkie gry działają na Rush.
2. Jest znacząco wolniejsza od swojego odpowiednika.

Jeśli nie musisz używać akceleracji w okienku – lepiej jest kupić kartę na Voodoo Graphics.

P: Cześć, mam do Ciebie pytanie: chciałbym kupić sobie do komputera 3Dfx lub procesor 166 MHz MMX (AMD, Intel). Co da mi większą prędkość? Moja obecna konfiguracja: K5 75 MHz (podkręcony na 90), 32 MB EDO RAM, płyta SOYO HX 256 cache, grafika 1 MB S3 Trio BREKO

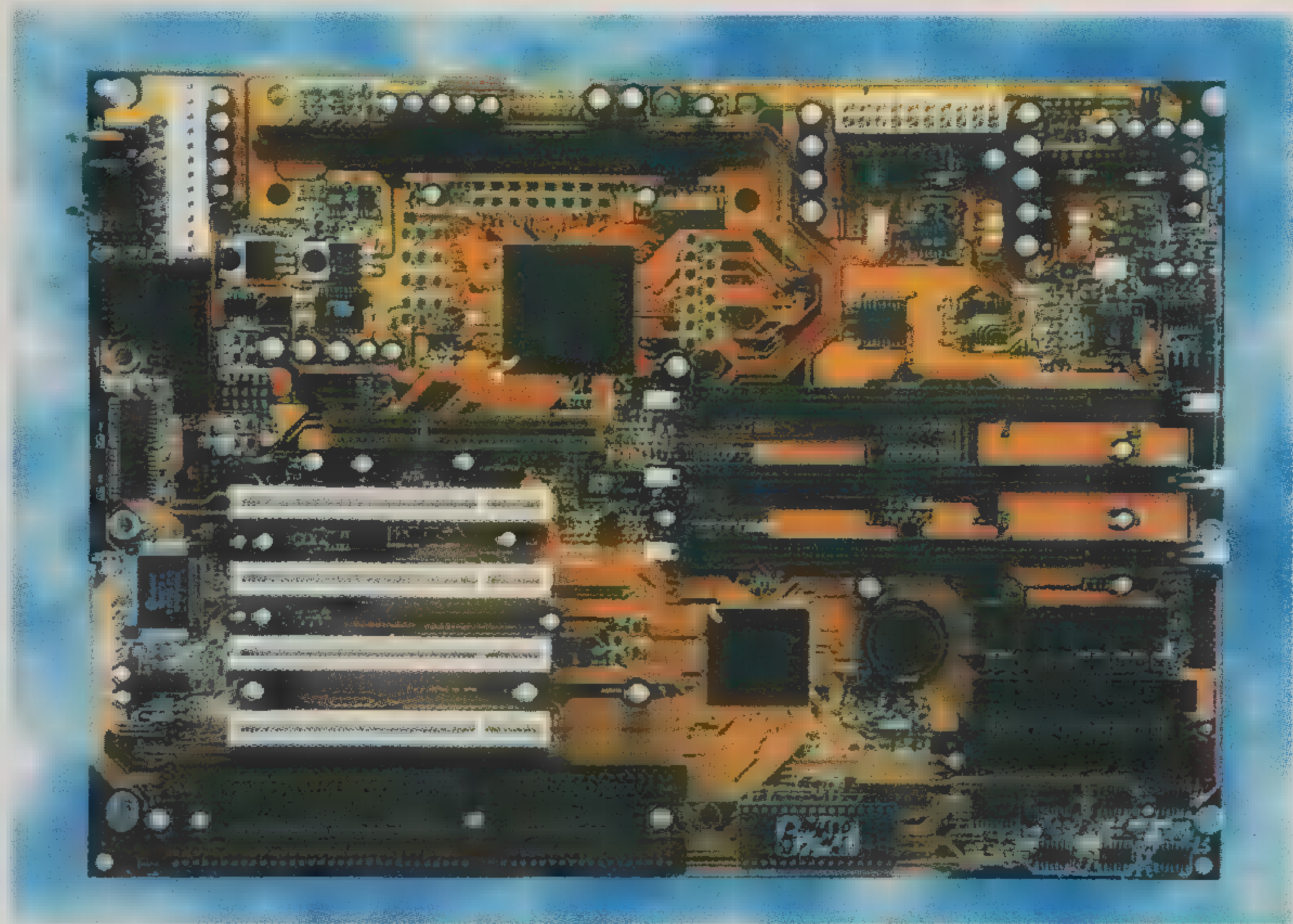
O: Zdarza się, że Czytelnicy zarzucają mi, a także całej redakcji PC Gamera, że jesteśmy nieobiektywni i w każdej sytuacji promujemy akcelerator graficzny 3Dfx, Voodoo Graphics. Cóż, w tym przypadku, będzie inaczej – nie mogę Ci polecić zakupu tej karty, jako że jej minimalnym wymaganiem jest procesor Pentium 100... Radzę Ci, żebyś najpierw kupił sobie procesor (przy czym – lepiej intelowski), a dopiero później rozejrzał się za kartą 3D.

P: Słyszałem że pojawił się nowy chip 3D o nazwie Riva128 i mam w związku z tym kilka pytań:
1. Czy jest on szybszy od 3Dfx (cena nie gra roli – różnica tylko ok. 100 zł)
2. Która z kart opartych na Riva128 jest najlepsza (chodzi mi jedynie o prędkość).
3. Kiedy pojawią się drivery do OpenGL dla Rivy128? Z tego co wiem teraz obsługuje ją tylko Direct 3D. Irekwin

O: No to odpowiadajmy:
1. Jest porównywalny z 3Dfx w DirectX, może nawet odrobinkę szybszy. Kupując go, otrzymujesz znakomity sprzęt, jaki może działać zarówno w 2D, jak i 3D. Jest w stanie generować grafikę trójwymiarową również w okienku. Ale... pod warunkiem posiadania komputera-potwora. Bardzo zależy od sprzętu, na jakim został uruchomiony oraz od systemu operacyjnego (praktycznie – tylko Windows 95 i NT). Nie wiadomo czy i kiedy zostanie zaimplementowany pełny OpenGL. Mogą również wystąpić kłopoty z instalacją i działaniem kart w polskiej wersji Windows 95 z powodu nie zlokalizowanych dotychczas sterowników (przynajmniej jeśli chodzi o Diamond Viper V330).
2. W chwili obecnej wiem o sześciu kartach, opartych na tym procesorze. Według testów – nie różnią się one między sobą o więcej niż o 1,5%...

P: Czy używając speakerphone dołączonego do modemu, rozmawiajac pozamiastowo płacę za impulsy tak, jak za połączenie miejscowe czy pozamiejscowe? Drugie pytanko: dysponuję niestety nie najlepszymi liniami telefonicznymi. Czasem zdarza mi się, że w czasie transferu za pomocą Netscape wielkich plików coś przeszkadza i połączenie się rwie. Nie ma problemu, jeśli zbiór taki ma kilka – kilkaset kB, ale w przypadku kilkumegabajtowych zbiorów, to jest to raczej droga rozrywka. Czy można coś z tym zrobić, poza wymianą linii? kornik0/kornik00

O: To zależy, co rozumiesz pod tym pojęciem. Jeśli dzwonisz do kogoś, wykręcając normalny numer zamiejski (0-xx), rozmawiając przez podłączone do komputera mikrofon I słuchawki, to nic się nie zmienia, używasz zwykłego telefonu (płacisz za połączenie zamiejscowe). Jeśli korzystasz z numeru 0-20-21-22 i odpowiedniego oprogramowania do rozmów w ten sposób, płacisz tylko za połączenie lokalne (a raczej – płacą obie strony)... Co do Twojego drugiego pytania: istnieją programy, które pozwalają na „dociągnięcie" brakujących fragmentów plików. Jeśli serwer pozwala na przesyłanie ich części – nie ma problemu. Program taki, np. GetRight, znajdziesz na polskim mirrorze Tucows (http://sunsite.icm.edu.pl/tucows) w wersji dla Windows 3.x i dla Windows 95. Znajduje się on w sekcji „narzędzi internetowych".



P: Czym się różni makro-wirus od zwykłego? Czy chodzi o to, że podczepia się pod makra robione w Wordzie? Jak się ustrzec przed zzipowanymi wirusami? Wiem, że zzipowany wirus (w spakowanym programie) jest niegroźny, ale czy da się go sprawdzić przed rozpakowaniem? Bo potem może już być za późno... :–(Bravoman

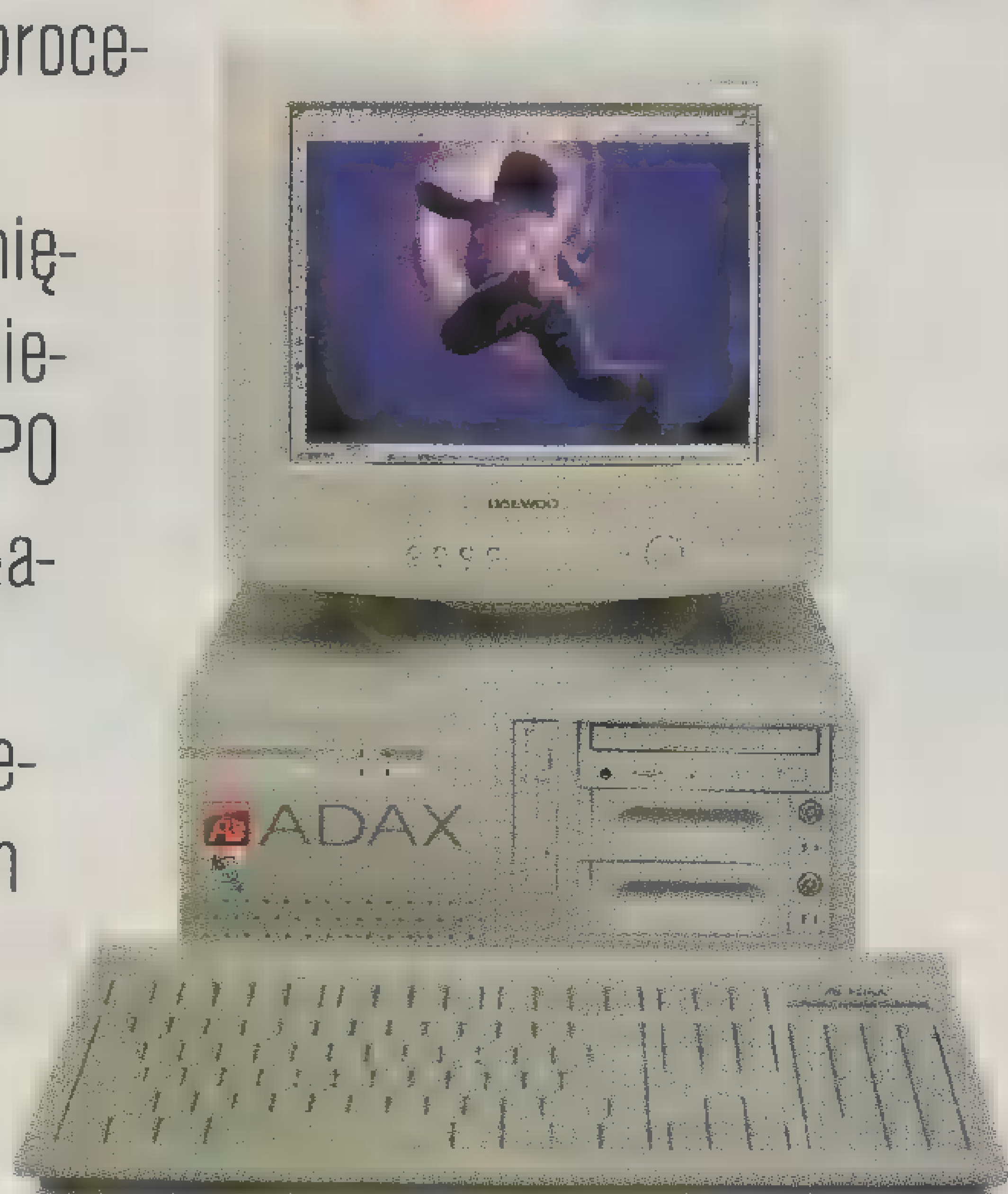
O: Wirus makro różni się od zwykłego wirusa tym, że jest to seria poleceń języka makr Worda lub Excela, przez co jest groźny nie tylko pod określonym systemem operacyjnym, ale nawet – na różnych komputerach (dokument napisany na PC może zarazić Maca i odwrotnie). Ratunkiem przed zarażeniem jest rozpakowywanie archiwów i instalowanie oprogramowania pochodzenia nieznanego (np. ściągniętego z Internetu) pod kontrolą programu antywirusowego, działającego w tle, rezydentnego. Najsłynniejsze i najlepsze pod tym względem są pakiety produkcji McAfee (http://www.mcafee.com) i ThunderByte (http://www.thunderbyte.com). Pierwszy z nich jest dostępny także na polskich mirrorach Tucows (np. http://sunsite.icm.edu.pl/tucows) wraz z bibliotekami wirusów. Programy te śledzą wszystkie zapisy na dysk, skanują dyskietki włożone do napędów ostrzegając i usuwając niebezpieczeństwo zarażenia wirusem.

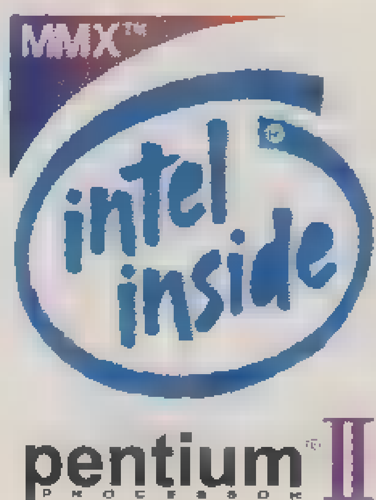
P: Ściągnąłem sobie demko *TOCA Touring Championship* za pomocą GetRight. Było tego około 8 MB, oczywiście nie naraz, ale w końcu – ściągnąłem. Plik o nazwie tourdemo.exe jest spakowany ZIP-em, kiedy uruchamiam ten plik pokazuje sie okienko, wciskam „setup" i zaczyna się rozpakowywanie plików instalacyjnych. Niestety, na początku, w połowie pliku setup.exe ZIP wywala taki komunikat: „ZIP damaged: file c:\win95\temp\...\setup.exe: Bad CRC 952a12e (sholud be xxxxxxx): Possible cause: File trandfer error". Mniej więcej rozumiem o co chodzi – nastapił jakiś błąd podczas ściągania I setup.exe został uszkodzony. W związku z tym mam pytanie, czy w jakiś sposób można wyciągnąć dane z tego pliku. Próbowałem już zmieniać nazwy na ZIP, ARJ, RAR i inne, ale nic to nie dało. Kiedy próbowałem uruchomić setup.exe (tez z temp) na początku był zwykły setup, ale kiedy doszło do przegrywania, wszystko wyleciało z powodu braku plików. Proszę o pomoc, nie mam zamiaru ściągać tego jeszcze raz. Z góry dziękuje. Pozdrawiam. Karolekp

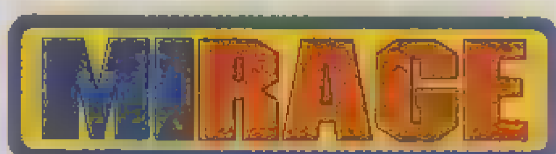
O: Możesz spróbować użyć programu PKZIPFIX, który znajduje się w każdej wersji dystrybucyjnej ZIP-a. Jeśli nie jest to poważne uszkodzenie, może uda Ci się naprawić ten plik... Również DOS Navigator przed uruchomieniem programu EXE sprawdza czy nie jest to archiwum samorozpakowujące – być może uda Ci się wejść do niego klawiszem Enter.

Komunikat...

Dotyczy konkursu ogłoszonego w PC Gamer Po Polsku nr 11/97 w którym nagrodą główną jest komputer ADAX DELTA DWA z procesorem Pentium II.®
Ze względu na przesunięcie terminu druku miesięcznika PC GAMER PO POLSKU, pełna lista nagrodzonych zostanie opublikowana w numerze 4/98. Wszystkich zainteresowanych przepraszamy.











Mistrzostwa Polski w Grach Komputerowych

data: 29.03.98 (niedziela) godz. 12.00 – 22.00
miejsce Klub Jama Poznań
organizator: Telewizja WTK i Agencja POINT
współorganizator: Sony Poland (oddział Sony PlayStation), Nintendo.
patronat prasowy: Wydawnictwo CGS – *PC Gamer Po Polsku, Gry Komputerowe, Oficjalny Polski PlayStation Magazyn.*



Mistrzostwa zostaną rozegrane w następujących konkurencjach:

- bijatyka 3D *Soul Blade* – Sony PlayStation
- wyścigi futurystyczne *Wipeout 2097* – Sony PlayStation
- wyścigi samochodowe *Top Gear* – Nintendo 64
- piłka nożna *FIFA* – Nintendo 64
- FPP *Quake 2* – PC w sieci

Więcej szczegółów za miesiąc.

PRENUMERATA

Jak zamówić prenumeratę?

Prenumeratę można zamawiać zarówno w firmie „Ruch" S.A. na warunkach obowiązujących w kraju („Ruch" S.A., ul. Towarowa 28, 00-958 Warszawa), jak również w redakcji. Prenumeratę w redakcji można zamówić od dowolnego numeru czasopisma wpłacając określoną kwotę na 6 lub 12 kolejnych numerów. Aby obliczyć kwotę jaką należy wpłacić, aktualną cenę pisma trzeba (najnowszego numeru) pomnożyć przez liczbę miesięcy (6 lub 12) przez które ma obowiązywać prenumerata. Zamawiający nie ponosi kosztów przesyłki i ma zagwarantowaną stałą cenę przez cały okres obowiązywania prenumeraty, nawet w przypadku podwyżek ceny czasopisma. Dotyczy to zarówno wydania zwykłego, jak również edycji CD.

Wpłat na prenumeratę należy dokonywać na poczcie, wypełniając wcześniej „czerwony blankiet" na odwrocie którego, w miejscu na korespondencję, wpisujemy DOKŁADNIE dane zamawiającego, tytuł zamawianego czasopisma i od którego numeru ma obowiązywać prenumerata np. Jan Łusiński, 88-855 Pcim Dolny, ul. Łysego Bizona [illegible] m. 2, prenumerata PC Gamer edycja CD od nr. x/98. Blankiety dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych na terenie kraju.

Numery archiwalne [illegible]

Istnieje możliwość nabycia poprzednich numerów pisma, [illegible] zarówno wydań zwykłych jak również edycji CD. Można je zamawiać pojedynczo lub w komplecie (jako rocznik).
PC Gamer Po Polsku wydanie zwykłe: dysponujemy [illegible] rocznikiem 1997. Cena rocznika '97 wynosi TYLKO 15 zł + 2 zł koszty przesyłki. W skład zestawu wchodzą numery: 1, 2-3, 4, 5, 6, 7-8, 9, 10, 11, 12. Zamawiając pojedyncze numery płacimy 2 zł + koszty przesyłki (za 1 egz. – 1,20 zł, za 2-3 egz. – 1,50 zł, za 4 i więcej egz. 2 zł).
PC Gamer Po Polsku Edycja CD: rocznik '97 kosztuje TYLKO 35 zł + 2 zł przesyłka. W skład zestawu wchodzą numery 1-2, 4, 5, 6, 7-8, 9, 10, 11, 12. Zamówienie pojedyncze, płacimy tylko 5 zł + koszty przesyłki (jak wyżej).
Dysponujemy jeszcze pojedynczymi numerami edycji CD i zwykłej z 1996 roku. Są to numery: 2/96, 3/96, 4/96, 5/96, 6/96. Obowiązują na nie ceny takie jak w przypadku pojedynczych egzemplarzy z roku 1997.

Numery archiwalne zamawiamy w taki sam sposób, jak prenumeratę w redakcji – (patrz wyżej).



Thrustmaster

Miłośnicy symulatorów niech raduje się Wasza dusza, a raczej Wasze spragnione sterów myśliwca łapska. Nadszedł oto czas radości, czas nowych doświadczeń i większa liczba zestrzelonych wrogów. Koniec z klawiaturą, z tym przeżytkiem, który potrafił wielokrotnie odebrać nam całą zabawę z podniebnych szaleństw, przypominając bez końca, że siedzimy przed komputerem, a nie w kabinie myśliwca.

Twórcy symulatorów prześcigają się w robieniu coraz bardziej realistycznych gier, a za nimi podążają twórcy sprzętu, którzy dążą do tego, by zamienić nasze stanowisko gry w kabinę pilota. Trzeba przyznać, że jednym i drugim wychodzi to coraz lepiej. Oczywiście joysticki istnieją niemalże od momentu stworzenia świata, ale ten, o którym dzisiaj napiszę, to prawdziwe dzieło sztuki, prawdziwe cacko, jednym słowem drążek podniebnego asa. Ale to nie wszystko. Do tego dochodzi zaje#^%@! przepustnica i stery lotu poziomego, czyli to co żądne *Maverica* tygrysy lubią bardziej. Ale od początku. Opisany zestaw wyprodukowany został przez znaną wszystkim symulofilom firmę Thrustmaster. Stworzyła ona wiele wspaniałych, profesjonalnych produktów, o których marzył niejeden z Was. Nie były one u nas zbyt popularne ze względu na wysoką cenę i ich brak w sklepach. Teraz na szczęście sytuacja się nieco zmieniła, choć joye tej firmy do najtańszych nie należą. Jednakże cena nie jest wygórowana – za jakość się płaci i jest to w tym wypadku cena sprawiedliwa.

Zaczniemy od joya. Oznaczonego symbolem *F-22 Pro* sprzętu trudno nie zauważyć. Po pierwsze, jego wielkość przekracza wszystko co do tej pory zdarzyło się Wam ujrzeć, po drugie, jego wygląd przekracza granice domowych pieleszy. Na jego widok zaczniecie się pocić, gdyż bez żadnej przesady wygląda on (prawie) jak prawdziwy drążek sterowniczy myśliwca. Posiada 6 przycisków, w tym 2 stopniowy spust (trigger), tak zwany coolie hat używany w grach jako wirtualny kokpit, oraz trzy 4-kierunkowe „suwaki" (nie wiem doprawdy jak inaczej to nazwać). Drąg osadzony jest w solidnej metalowej podstawie, która utrzymuje go w odpowiedniej pozycji. Gra się nim bardzo wygodnie, a jedynie osoby o małych dłoniach mogą mieć pewne kłopoty z grą, gdyż trzeba wtedy kombinować jak tu go objąć, by wszystkie przyciski mieć pod palcami. Ogólnie rzecz biorąc należy stwierdzić, że pod tym względem opisywany sprzęcik wygląda i sprawuje się bardzo solidnie.

Kolejnym elementem zestawu jest przepustnica (TQS). Nie jest to jednak zwykły suwak do zwiększenia prędkości, ale porządny kawał plastiku, na którym dodatkowo umieszczone zostały różnego rodzaju buttony. Do wyboru do koloru. Mamy więc 2 pokrętła służące do np. zwiększania zasięgu radaru, sterowanie kursorem myszy, jeden przycisk i 3 „suwaki", którymi można chować podwozie, włączyć autopilota, czy też cokolwiek co przyjdzie nam do naszej chorej głowy. Przepustnica jest kilkustopniowa (każdy stopień to inna wypustka), więc nie musimy się gorączkowo zastanawiać, gdzie zaczyna się dopalanie. Jest to niewątpliwie bardzo rozsądne rozwiązanie.



Ostatnim, lecz nie mniej ciekawym elementem, są pedały steru poziomego. Nie mają żadnych dodatkowych funkcji, więc nie ma właściwie co o nich pisać poza tym, że gra się za ich pomocą bezproblemowo.

Teraz rzecz najważniejsza. Wielokroć się zdarzało, że nowo wydany produkt wywoływał krzyki ekstazy, i mimowolne ślinienie każdego giercmana, lecz mijało to wszystko bardzo szybko, gdy okazywało się, że producenci gier nie supportowali go. Tym razem jest zupełnie inaczej. Po pierwsze, większość czołowych twórców symulatorów dołącza plik z mapą klawiszy dla tego zestawu (*Thrustmaster* to potęga w tej branży). Tu należałoby przybliżyć Wam sposób działania (od strony technicznej) większości produktów firmy Thrustmaster, gdyż jest on odmienny od tego, do jakiego przywykła większość graczy. Większość joystików w poszczególnych grach ma już zdefiniowane klawisze i nic się na to nie poradzi nawet jak doprowadza nas to do stanu całkowitej rezygnacji i ogólnie pojętego zdenerwowania. Trzeba przyznać, że taka sytuacja nie wpływa pozytywnie na chęć ewentualnego zakupu joya. Thrustmaster wymyślił coś innego – jest to pomysł prosty i zarazem bardzo dobry. Mianowicie mapa klawiszy dla jego produktów zapisana jest w pliku i wczytywana zostaje do EPROM-u joya. Tkwi tam dotąd, aż nie zdecydujemy się wczytać nowej. Jako że jest on podłączony do klawiatury może emulować dowolne klawisze, a nawet ich kombinacje. Gotowe pliki dla różnego rodzaju gier dostarczone są na dyskietce, a ponadto dostępne na WWW. Ale co zrobić, gdy dana mapa nam nie odpowiada? Nic prostszego. Pliki można dowolnie edytować i tworzyć własne za pomocą każdego edytora (producent dostarcza też własny, bardzo wygodny w użyciu). Jest to trochę czasochłonne i początkowo trudne, ale instrukcja (po angielsku) w sposób dość przejrzysty i jasny tłumaczy nam znaczenia poszczególnych komend i switchy. Gdy posiądziecie tę sztukę, nikt nie ośmieli się wymierzyć w Was z Sidewandera, a gdy to zrobi to.... (u know what – fire, tratatatatata i po lamerze).

Opisany zestaw to bardzo profesjonalna zabawka. Polecam ją każdemu kogo jarają duże metalowe ptaki i ciężkie mechy. Jest to wprost wymarzony joy, przepustnica i pedały. Jedyne co może zniechęcić to wysoka cena ok. 1200 zł. Ale – jak już powiedziałem – nie jest to zbyt wygórowana cena za tak profesjonalny produkt.

GRZEŚ

PS. Zestaw do testów dostarczyła firma Multi-com. Al. Stanów Zjednoczonych. Joystiki sprowadzane są na zamówienie ze względu na cenę.

„Posiada 6 przycisków, w tym 2 stopniowy spust (trigger), tak zwany coolie hat używany w grach jako wirtualny kokpit, oraz trzy 4-kierunkowe suwaki"

DVD — czym to się je?

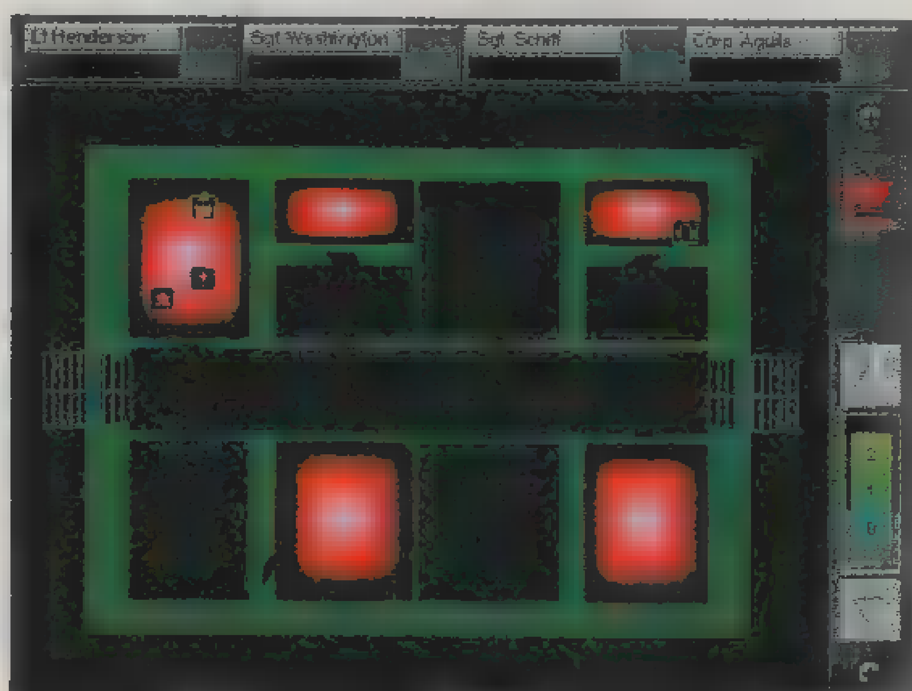
Wszyscy zapewne pamiętają jak to z siłą wodospadu wpadał na rynek CD-ROM. Jak na tamte czasy posiadał przeogromną pojemność i w miarę szybki transfer...





Nie przesadzę jeśli powiem, że to dzięki temu wynalazkowi zmienił się nasz świat — świat komputerowych maniaków, żądnych hektolitrów krwi killerów i pragnących władzy pomyleńców — jednym słowem — nas graczy. Jednakże teraz zdaje się, że nadchodzi zmierzch epoki tego formatu. Oto nadchodzi następca, który powoli, ale konsekwentnie zaczyna zdobywać rynek na świecie. Nowy władca to DVD (Digital Versatile Disc). No tak, ale co to właściwie jest i co w nim takiego dobrego?

Ano na pewno wielu(e) z Was przeżyło sytuację, gdy idąc podczas gry jakimś ciemnym korytarzem, w pełnym napięciu i z ciarkami na plecach, komputer nieoczekiwanie radośnie wykrzykiwał, że jest głodny i pragnie dysku np. nr. 3. Pach i cała atmosfera znika, Ty szukasz kolejnego krążka wyjąc ze złości. Ale od dzisiaj się to zmieni wraz z przyjściem DVD. Pojemność tej płytki wynosi bowiem aż 4,7 GB, więc na jakiś czas koniec z wymienianiem srebrnej płytki co 5 minut. A to jeszcze nie wszystko. Jest to bowiem pojemność jednostronnego i jednowarstwowego krążka. Idąc dalej możemy pomieścić na dwustronnym, dwuwarstwowym dysku aż 17 GB danych. Co to oznacza wiedzą chyba wszyscy. Pomijam takie „nieistotne" szczegóły jak: od 2 do 8 godzin wysokiej jakości cyfrowy obraz czy też równie ekscytujący dźwięk. Nieważne jest to, że gry lub filmy będą mogły być odtwarzane w wielu wersjach językowych, czy też taki banał jak możliwość płynnej zmiany kamer, z których wyświetlany jest obraz. Nie, to jest po prostu banał. Najważniejsze jest to, że My gracze wreszcie zaczniemy dostawać w nasze niecierpliwe łapska coraz lepsze, bliższe interactive movie (wielu tego terminu nadużywało) produkty. Czym jednak poza tymi drobiazgami różni się DVD od CD-ROM? A więc:





organizacją danych na dysku oraz wielkością rowków, które są o połowę mniejsze, więc da się więcej na płytce upchnąć. Co do tej pierwszej wymienionej różnicy to zmiany są dosyć znaczące. Na zwykłym CD dane nagrane są jedna po drugiej, natomiast na DVD podzielone zostały na dwie części: nawigacyjną i treść właściwą. W ten oto sposób użytkownik ma dostęp za pomocą wewnętrznego menu do każdej części danych (muzyka, dany filmik itp.) znajdujących się na dysku. Poza tym gry będą mogły być zupełnie nielinearne i bardziej rozbudowane.

Kolejną dość istotną różnicą jest sposób zabezpieczania oprogramowania i filmów nagranych na tym nośniku. Jeden z nich może nawet budzić sporo kontrowersji. Mianowicie świat DVD podzielony został na 6 regionów (my jesteśmy z Japonią, Południową Afryką i Bliskim Wschodem). Ktoś spyta po co? Ano po to, żeby utrudnić życie wyznawcom czaszki z piszczelami. Jeśli kupiliście napęd w Japonii, a płytka, którą chcecie odtwarzać, ma zaprogramowane, że należy do innego regionu, to klops – możecie co najwyżej powiesić ją sobie nad łóżkiem. Oczywiście producent może nie zaznaczać regionu, dla którego dysk jest przeznaczony, ale... Koniec z prezentami od cioci z Ameryki i z Chin. Oczywiście nie jest to jedyny sposób ochrony przed piratami (jest ich chyba z 5), jednak nie sądzę żeby kogokolwiek interesowało techniczne bullshit, więc je Wam daruję.

Niestety, to co jest przykre to fakt, że znów trzeba będzie chodzić z czapką po rodzinie, aby łaskawie dała parę groszy na modernizację złoma. Potrzebny jest bowiem nowy napęd. W sprzedaży na świecie dostępne są obecnie drive dwóch firm:



Creative i Diamond. Nie trzeba tych potentatów przedstawiać, nie są oni bowiem nowicjuszami na rynku PC. Oba napędy oceniane są dobrze (dużym plusem Diamonda jest wyjście na BIG TV), chociaż trzeba zaznaczyć, że są to jeszcze pionierzy i z jakością obrazu bywa różnie. W skład zestawów wchodzi Napęd Single Speed (1,542 K/sec jako zwykły CD-ROM i 1,252 K/sec jako DVD), karta MPEG-2 oraz trochę oprogramowania (m.in. Wing Commander 4). Sprzedają się podobno całkiem nieźle (u hamburgerożerców dotąd 400 000 sztuk) w cenie ok. 500-1000 bucksów. Jest dostępnych na nie ok. 200 tytułów (choć w większości są to raczej filmy, a nie gry), więc sporo jak na początek. Niedługo Creative ma wypuścić 2 generację napędów o podwójnej prędkości i z lepszą jakością obrazu. Poczekamy, zobaczymy, jak mawiał wuj Stefan. U nas jak na razie cisza, jedynie Optimus coś tam miesza, ale tytułów na DVD tyle ile ładnych panienek w mojej byłej szkole. Miejmy nadzieję, że idzie ku lepszemu. Jeśli interesuje Was temat DVD dajcie znać, a napiszę o kłótniach dotyczących standardu zapisu dźwięku, o Divx oraz o problemach z DVD i CD-R. Na razie SEE YA, 'TILL...?

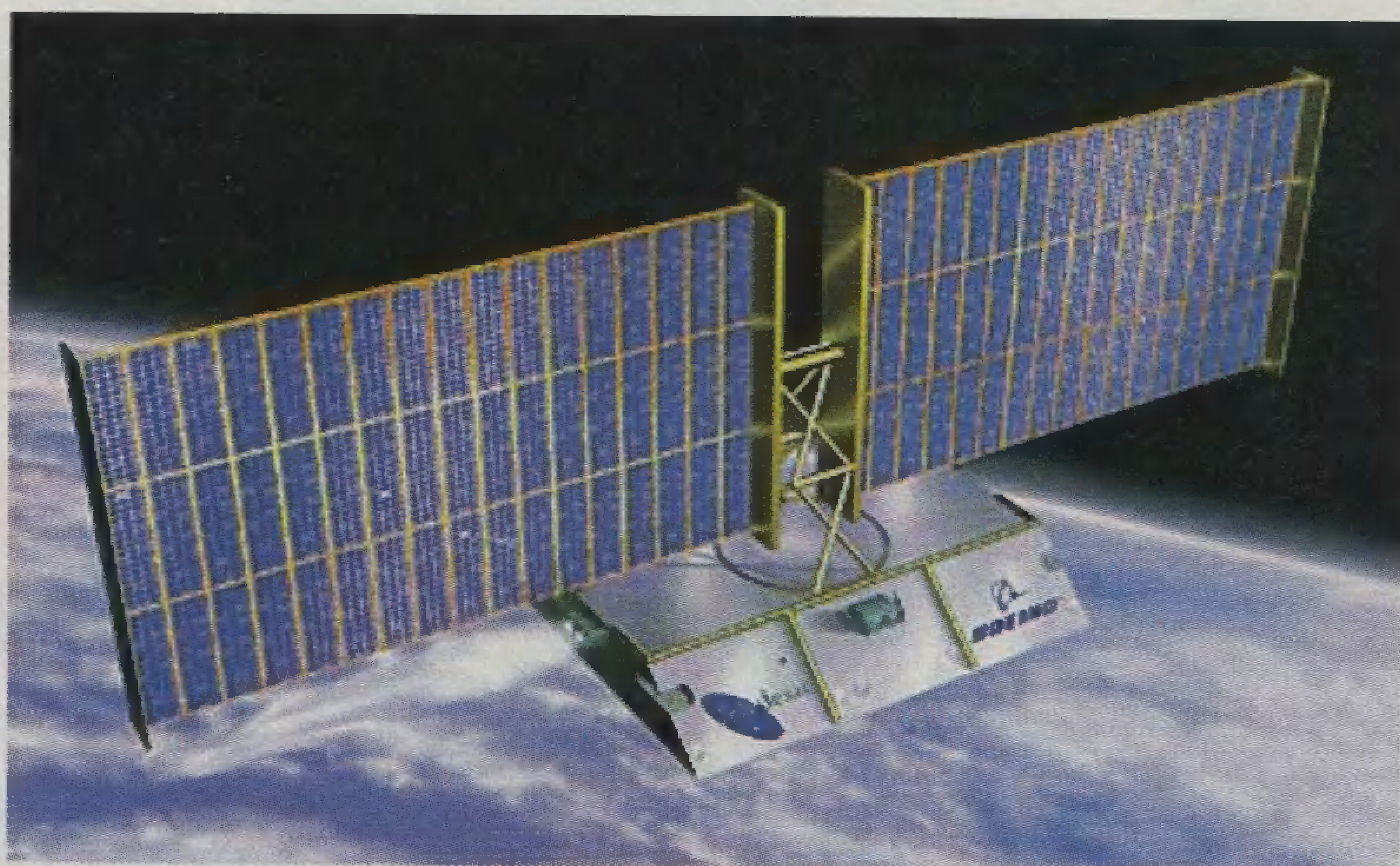
GRZEŚ

Wąskie gardło Internetu

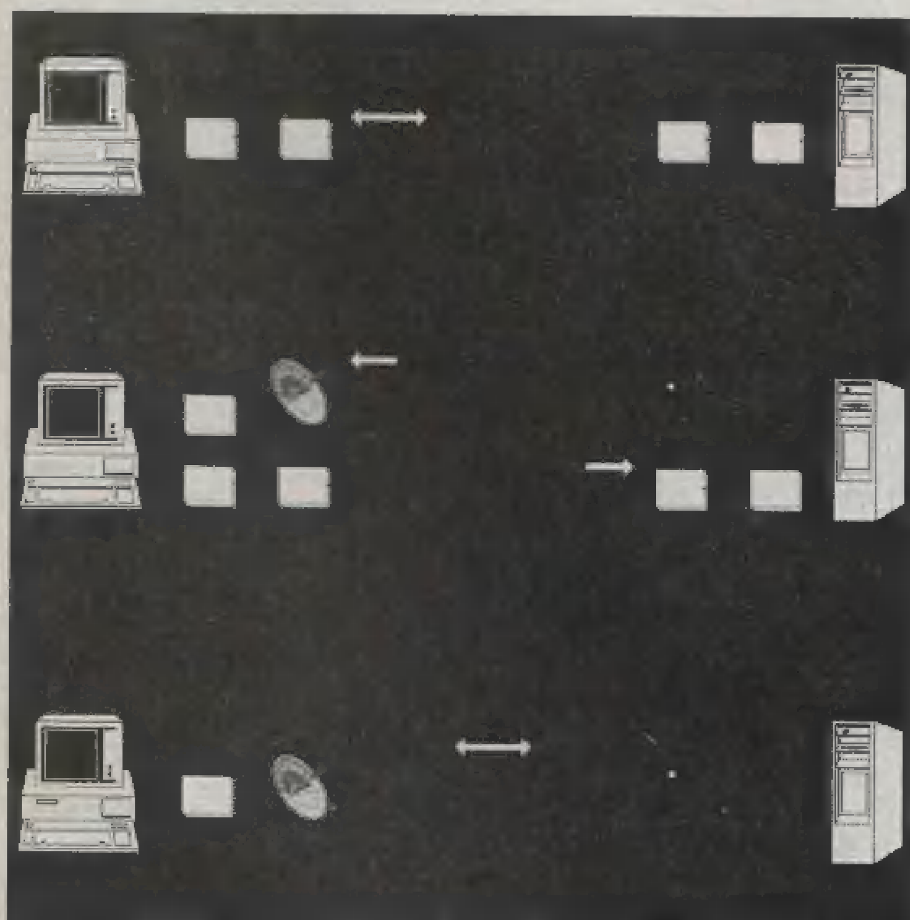
W obecnych czasach Internet stał się integralną częścią wszystkich środowisk komputerowych. Z jego usług korzystają wszyscy: począwszy od graczy, a skończywszy na wykładowcach akademickich. Jednak co raz częściej wielu ludzi dostrzega podstawową wadę tego medium, a mianowicie powolność.

Można właściwie powiedzieć, że Internet stał się ofiarą własnej popularności. To, że jest on ogólnodostępny stanowi o jego słabości – wyobraźcie sobie sytuację, że w jednej chwili próbuje dostać się do sieci milion użytkowników (co nie jest takie niemożliwe). Uwzględniając niską przepustowość łączy oraz ogólną strukturę Internetu, praktycznie pewne jest, że część z nich będzie musiała poczekać dość duży wycinek czasu, aż łącza zostaną odciążone. Wszystko jest fajnie – powiesz – co to za problem: poczekam sobie te pięć, dziesięć lub dwadzieścia minutek i do dzieła. Ale co się stanie, gdy te pięć minutek zaważy np. o dużej stracie finansowej? Inna sytuacja: wyobraź sobie, że dostałeś się do sieci i musisz ściągać dane z prędkością dajmy na to 25 KB/s. A plik ma wielkość 5 MB...

Problem ten dostrzega obecnie wielu speców od Internetu. Co więcej wizje na przyszłość są jeszcze bardziej katastroficzne – przecież użytkowników stale przybywa, a struktura sieci praktycznie się nie zmienia! Tak więc opracowano kilka ciekawych rozwiązań tego problemu. Oczywiście będziemy tu mówić o sytuacji na Zachodzie, gdyż Polska ze swoim internetowym monopolistą jeszcze długo będzie ciągnęła się w technologicznym ogonie. Jednym z ciekawszych rozwiązań jest korzystanie z usług serwisu Home Higway (mówimy tu oczywiście o Anglii). Daje nam ono dosyć ciekawe możliwości – nowy serwis oferuje dwa cyfrowe kanały działające z prędkością 64 KB/s (obecny standard to 54 KB/s), które mogą działać jako pojedynczy o prędkości 128 KB/s. Innym serwisem będzie Satellite Express, który ma zostać zainicjowany przez Adapteca pod koniec tego roku. Jeśli wszystko wypali będziemy mieli okazję zetknąć się z supernowoczesną technologią XXI wieku! Zacznijmy od tego, że owo połączenie wymaga specjalnej kart PCI (która obecnie kosztuje około 200 funtów – na pocieszenie jednak można dodać, że cena ta ciągle spada) montowanej wewnątrz peceta oraz oczywiście klasycznego „satelitarnego talerza". Wszystkie informacje (początkowo tylko dla ludzi biznesu, a w późniejszym terminie dla wszystkich użytkowników) będą transmitowane przez poszczególnych providerów. Najbardziej ciekawą informacją jest prędkość transmisji, która zdaniem Adapteca osiągnie ok. 27 MB/s!!!. Aby uzmysłowić Wam jak to rozwiązanie jest efektywne podam następujący przykład: transmisja danych znajdujących się na „zapełnionej po brzegi" płytce CD za pomocą najszybszego obecnie rozwiązania (ISDN) trwa 12 godzin. Za pomocą Satellite Expressu potrwa to około 3 minut! Jedyną wadą SE, jest to że informacje z nieba można tylko ściągać – wysyłanie danych musi odbywać się metodą klasyczną.



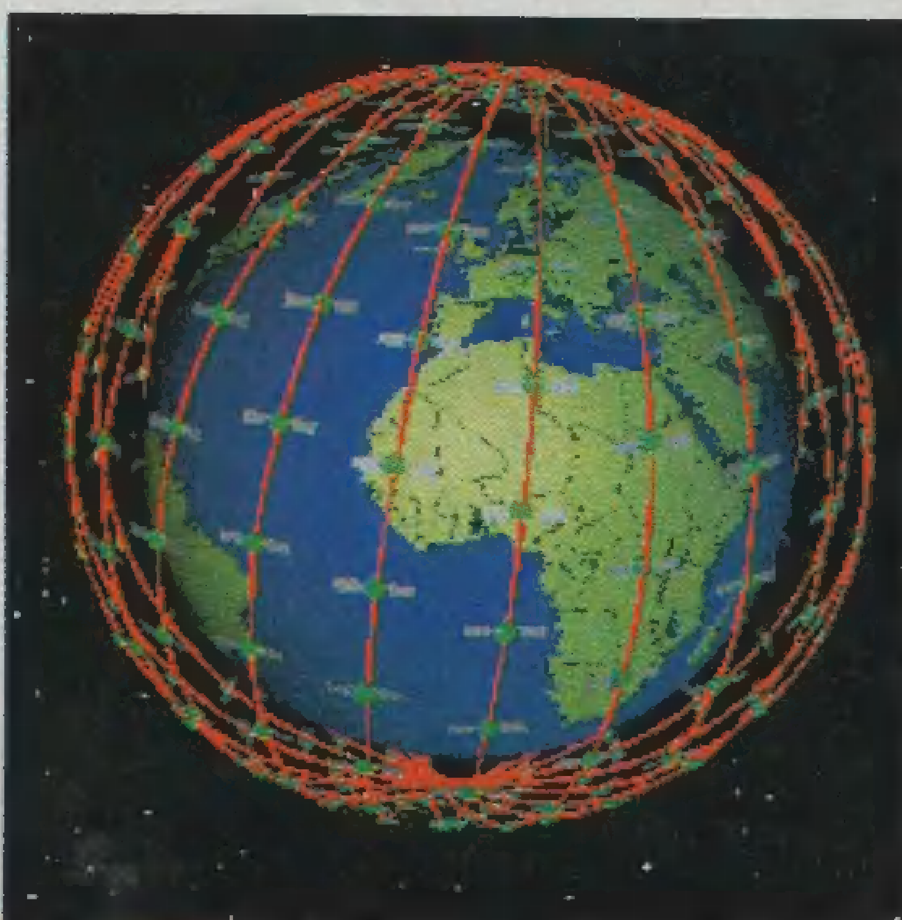
Jeśli konstrukcja i wystrzelenie 288 satelit firmowane przez Teledesica okaże się sukcesem, już w 2002 roku będziemy mogli korzystać z systemu LEO. Ciekawe co na to Telekomunikacja Polska S.A...



Obecnie dostęp do Internetu można uzyskać za pomocą standardowego, analogowego modemu lub cyfrowego ISDN-u. Pod koniec bieżącego roku będziemy mogli ściągać informację „z nieba", a w 2002 roku wysyłać je w tym kierunku.

Problem ten jednak zostanie rozwiązany, gdyż trwają prace nad uruchomieniem projektu LEO (Low Earth Orbit satelities). Najważniejszym jego realizatorem jest firma Teledesic. Mam nadzieję, że nie macie złudzeń co do tego, kto macza w tym swoje palce? Oczywiście Bill Gates, któremu będą pomagać zakłady Boeing mające produkować satelity. Teledesic zamierza wystrzelić do 2002 roku... 288 satelit! Umożliwi to objęcie systemowi LEO praktycznie całego globu. System ten pozwoli na odbieranie danych z prędkością 64 MB/s, a wysyłanie z prędkością 2 MB/s. Musicie przyznać, że wygląda to naprawdę rewelacyjnie! Cóż, jeśli wszystko wypali, Teledesic dopnie swego, a Billy nie wycofa się z całego interesu już za kilka lat będziemy mieli okazję obejrzeć narodziny czegoś, co można nazwać Internetem 2...

MARCIN „SUICIDE" MARZĘCKI



Krążące nad ziemią satelity telekomunikacyjne, będą obejmowały swoim zasięgiem praktycznie całą powierzchnię globu.

C G S COMPUTER GRAPHICS STUDIO

wydawnictwo
publishing house

CGS s. c.

04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel/fax +48 (22) 815-42-20
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl



PlayStation Magazyn

Polska edycja najpopularniejszego na świecie pisma, poświęconego konsoli Sony PlayStation. Każde pismo sprzedawane jest wraz z krążkiem CD, zawierającym wersje demo najnowszych gier.

Cena det. z CD	22.00 zł



PC Gamer Po Polsku

Polska edycja renomowanego brytyjskiego magazynu o grach na PC. Aktualnie dostępne są w sprzedaży wersje pisma: z krążkiem CD lub bez.

Cena det. z CD	11.99 zł
Cena det. bez CD	4.99 zł



Gry Komputerowe

Popularny magazyn dla fanów gier. Na równi traktuje gry dostępne na PC, PlayStation, Saturna, Nintendo64. Recenzje, porady, rozwiązania, tipsy; dostępne z CD lub bez.

Cena det. z CD	9.95 zł
Cena det. bez CD	3.99 zł



Amiga Computer Studio

Magazyn użytkowników komputera Amiga. Zawiera recenzje gier, opisy programów i sprzętu. Dostępne w wersji z CD lub bez.

Cena det. z CD	18.99 zł
Cena det. bez CD	3.80 zł

"Oto nadciąga Terminus,
który może porządnie wstrząsnąć
gatunkiem gier strategicznych".

PC GAMER

MIRAGE

... Ludzie już dawno skolonizowali co się tylko dało w Układzie Słonecznym, a teraz biorą się za odleglejsze systemy. Ekspansja spowodowała, że nastąpił zanik państw, a władzę przejęły wielkie korporacje. I tylko jedna rzecz nie zmieniła się - myśl, że jesteśmy jedyną rozumną, inteligentną rasą we wszechświecie ?!

TERMINUS



Pierwsze problemy pojawiły się na owych odległych stacjach, gdzie okazuje się, że obcy istnieją i to istnieją w wyjątkowo niesympatyczny sposób.
TERMINUS oczywiście nawiązuje do X-COM, ale tutaj potwory posiadają sztuczną, inteligencję opartą na sieciach neuronowych - uczą się na podstawie posunięć gracza. Oprócz potworów występują również wrogowie stworzeni przez człowieka, tacy jak mechaniczni górnicy zaatakowani przez obcego nanowirusa. Prawie w każdej misji przyjdzie graczowi oglądać inną scenerię. Raz będzie to: baza na planecie, innym razem kopalnia, systemy kanalizacyjne wielkiego miasta, same miasta, czy też powierzchnie planet, za każdym razem różne i rozległe. Całość strategii to tysiące renderowanych obiektów, kilkanaście różnych etapów, inteligentni przeciwnicy, ponad tuzin broni, oświetlenie w czasie rzeczywistym, realistyczna orientacja dźwiękowo-przestrzenna oraz 16-to bitowy dźwięk o jakości audio CD, tworzony w oparciu o najnowszej generacji urządzenia audio.







http://www.mirage.com.pl

MIMESIS